游戏城寨

天下玩友是一家

游戏·网络·音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

优惠价 ¥5.80元
LeveL 29
2007.5B

特稿

大江东去浪淘尽

——记“久多良木健时代”的落幕

天下聚会

五·一各地聚会活动速报

城寨小百科

幻想之彼端

探秘伊瓦利斯大陆「下」

动漫游

推荐动画·幸运星

妙文·好人没好报

城寨研究室

教你用PSP遥控电脑

新作 | Previews

荒野兵器XF PSP

塞尔达传说 幻影沙漏 NDS

押忍！战斗！应援团2 NDS

机动战士高达 MS战线 0079 Wii

分裂细胞：断罪 X360

终结战争 MUL

古惑狼 泰坦 MUL

裂痕 MUL



音乐小特辑·TWO-MIX

01 无双的开场白 / 02 Reincarnation（《叛逆的鲁鲁修》广播剧Opening）/ 03 Just Communication（TWO-MIX特辑）
04 Rhythm Emotion（TWO-MIX特辑）/ 05 White Reflection（TWO-MIX特辑）/ 06 Break（TWO-MIX特辑）
07 Truth（TWO-MIX特辑）/ 08 Justice（TWO-MIX特辑）/ 09 Where Would We Be Now（欧美流行推荐）
10 遥远的天空（日韩流行推荐）/ 11 Tell Me Why（网友推荐）/ 12 Wish（网友推荐）
13 声优作品赏析（高山南）/ 14 POP STAR（平井坚演唱）




[Search]搜索 · 查找搜索与你有相同游戏经历的同好！
[Messages]短信 · 点击ID既可通过论坛短信相约组队、上线共战！
[Matches]比赛 · 自发、官方组织的各种比赛！
[Friends]好友 · 与好友畅谈比赛感受、交流线上心得！
我不要一个人战斗！
Gouki by UCG
Rep 430
Zone Underground
FEING
Rep 6750
Zone Recreation
NO16 HEARTS
Rep 2775
Zone Recreation
Snowcharles
Rep
Zone
irol765
Rep 3985
Zone Recreation
wuminqing
Rep 1285
Zone Recreation

CONTENTS 目录





COVER STAFF

封面：光环3
© Microsoft
封面设计：周仁龙

LeveL 29
2007.5B

LEVELUP 游戏城寨

出版：山东电子音像出版社
策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

01	无双的开场白	
02	Reincarnation	《叛逆的鲁鲁修》广播剧Opening
03	Just Communication	TWO-MIX特辑
04	Rhythm Emotion	TWO-MIX特辑
05	White Reflection	TWO-MIX特辑
06	Break	TWO-MIX特辑
07	Truth	TWO-MIX特辑
08	Justice	TWO-MIX特辑
09	Where Would We Be Now	欧美流行推荐
10	遥远的天空	日韩流行推荐
11	Tell Me Why	网友推荐
12	Wish	网友推荐
13	声优作品赏析	高山南
14	POP STAR	平井坚演唱

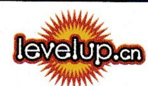
音乐小特辑



城寨编委

李天然　孙　达　王双鄂　许　威
徐巧红　董　凯　朱程程　张崴翔

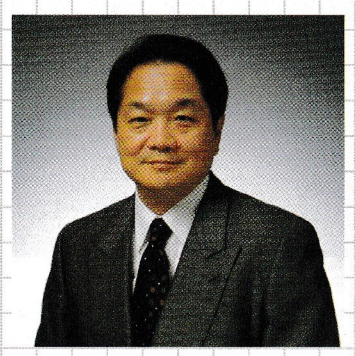
我的论坛ID：
购买时间：





PlayStation何去何从——由久多良木健卸任到PS4猜想

出师未捷身先死



2007年4月26日，从索尼SCE传出了一个震惊业内的消息，享有"PlayStation之父"美誉、现年56岁的久多良木健，在缔造了两代家用机神话后，即将从索尼SCE主席兼首席执行官的职位上宣告隐退。SCE官方随后对外确认，到今年6月19日集团董事大会召开时，久多良木健将正式退居二线。

对于此次重大人事变动，SCE官方将此举描述为"次世代的火炬接力"，并表示久多良木健卸任后，将把更多的精力投入到他个人的新事业中去。而接替久多良木健SCE主席和CEO职位的，将是前SCE美国分社总裁，现任SCEI总裁兼首席运营官平井一夫。

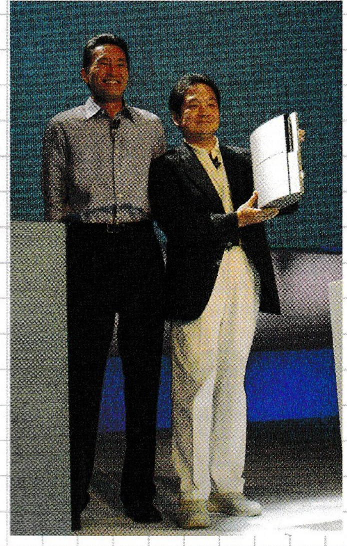
久多良木健在声明中表示："在为PlayStation家族添置了四代成员后，终于能从SCE毕业，我感到非常高兴。能够通过汇集全世界的尖端技术与创造性思维来改变整个电子娱乐产业，这无疑是一件令人无比兴奋的经历。"

索尼集团主席斯金格随后称赞久多良木健是"拥有伟大梦想的不可多得的实力派企业家"，对其为整个索尼集团所做出的杰出贡献予以了肯定。斯金格甚至使用了"非凡的见解"、"天才的创造力"等字眼来描述久多良木健以及其所组建和领导的团队，并承认他为索尼所带来的利益是"不可估量"的。

尽管斯金格对久多良木健之前的功绩予以了最大限度的肯定，但实际上作为索尼集团CEO，斯金格以前在公众场合几乎没有过多少褒奖这位SCE主席的话语，两人之间矛盾升级的传闻也一直在业内盛行。斯金格在最近一次接受美国华尔街时报采访时，称久多良木健是一位少言寡语甚至难以相处的人，并暗示PS3战略决策上的一系列失败也都与久多良木健的独断专行和任意妄为有着密切的联系。

另一方面，久多良木健作为缔造两代PlayStation神话的SCE元勋，在索尼新主机PS3尚且立足未稳，次世代主机大战刚刚拉开序幕的这个关键阶段中途退出，不得不说是透着诸多无奈与悔恨的艰难抉择。没能亲手将第三代PlayStation送上王者的宝座，对于久多良木健而言可谓是最大的遗憾。

PS系列远景规划早已成竹在胸

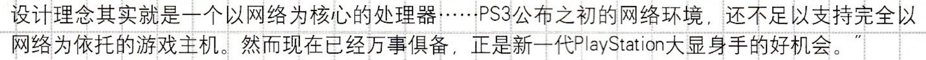


尽管即将于不久后的6月19日从索尼SCE主席兼首席执行官的职位上隐退，但久多良木健对未来显然早已胸有成竹。在完成PS3的全球发售大业后，下一代PlayStation的发展战略也纳入到了久多良木健的议事日程上来。他在日前接受国外新闻媒体采访时称，"我已经在考虑融合更多网络机能的PS4、PS5甚至PS6的设计了。"

久多良木健对外界表示，自己之前已经向PS3的硬件设计小组，就降低PS3制造成本的等相关问题提出了自己的建议和意见。他还透露，从索尼隐退后还将继续保持与这家全球消费电子业巨头的密切合作关系，但他本人今后的开发项目将在很大程度上独立于索尼之外展开。

久多良木健在接受采访时表示，在他的脑海中对整个PlayStation系列的发展方向，一直有着清晰的概念和规划。但PS3推出时由于遭遇了蓝光二极管产能不足的困扰，才使得局面变得非常被动。在PS3欧洲首发已经完成的现阶段，他表示自己终于可以畅谈对PlayStation未来的规划了。

在完成了PlayStation全面向电脑娱乐转变的设计和开发工作后，创造一个完全以网络为根基的全新娱乐世界，这就是久多良木健考虑的下一项挑战。他对记者说："CELL芯片的设计理念其实就是一个以网络为核心的处理器……PS3公布之初的网络环境，还不足以支持完全以网络为依托的游戏主机。然而现在已经万事俱备，正是新一代PlayStation大显身手的好机会。"



PS4 18个月后问世？

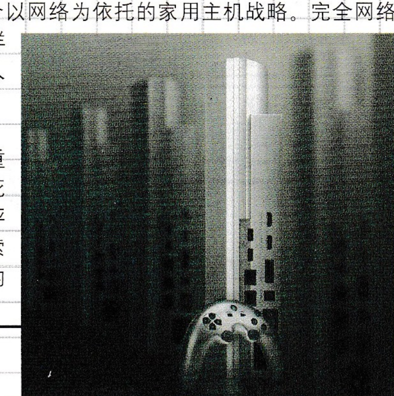
就在久多良木健透露自己对下一代PlayStation远景规划的想法后不久，业内突然流传出了一个惊人的消息：下一代PlayStation主机将在未来18个月之内问世。

据国外媒体报道，一位熟悉索尼业务的内部人士透露，新一代PlayStation（暂称PS4）将与现有的PS3使用相同的芯片组，但在如光驱等其他组件方面将会与现在的PS3有很大区别。索尼还打算为PS4配备专门的具备丰富拓展功能的软件套装，用以进行内容管理以及实现高清晰视听娱乐内容的传输。

据悉，索尼打算进一步拓展PS4在视听领域的应用，使新一代的PlayStation成为真正意义上的终极家庭娱乐终端。据这位内部人士称："我们甚至在考虑以PlayStation技术为依托，打造索尼自己的家庭娱乐服务中心。允许用户通过主机与索尼的服务终端连接，提供网络联机游戏服务或访问更加庞大的视听娱乐媒体库。"

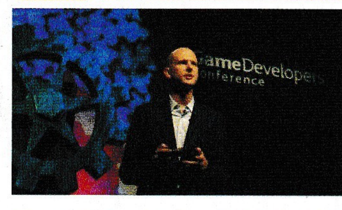
久多良木健为今后PlayStation系列主机设计的发展道路，是硬件与网络的充分融合。采用这种理念不仅可以将硬件结构大大简化从而降低制造成本，同时也能够最大限度地延伸主机所能够提供的娱乐体验。而这一理念，显然与索尼的这位内部人士的说法有不少共同之处。

事实上，相比完全依靠硬件起家的久多良木健，与众多第三方软件开发商有着密切合作关系和深厚交情的SCE新一代领导者平井一夫，显然更适合以网络为依托的家用主机战略。完全网络化的娱乐时代，无疑意味着硬件机能将不再像原先那样发挥核心作用，凭借软件开发起家的平井一夫可能比久多良木健更具优势。



2006年索尼宣布平井一夫接手SCE运营业务之时，曾有不少专家担心，SCE可能由此转向以软件开发为重心的经营模式，甚至最终完全放弃硬件市场，PS4胎死腹中的说法也曾盛行一时。现在看来，对PS3成败的评说尚且为时过早，而PS4的设计理念显然还不成熟。索尼和久多良木健，今后将在家用机乃至电子娱乐领域的历史上书写下怎样的篇章，我们拭目以待。

软件 索尼支持独立游戏开发者成长



索尼全球研发工作室总裁菲尔·哈里森近日对媒体表示，在不久的将来，索尼可能将把PS3的游戏开发向更多的独立游戏开发者开放。

“让更多的开发者都可以利用强大的开发工具参与到游戏开发中来，我对这一观点表示赞同。”哈里森近日在接受国外著名博客采访时说道，“我们是从1996年的初代PlayStation时代开始就认识到这点的企业之一，这对于我们产业未来的成长是十分必要和关键的。”

哈里森在采访中还提到了自己过去在早期主机上独自开发游戏的经历，他承认，以前那种单枪匹马进入游戏业的方式已经随着历史成为了过去。电视游戏开发已经变得越来越复杂，成为了一项真正的团队工作。“如果我们向独立开发者开放PS3游戏开发的某一方面，我们可能就为那些有创造力和天赋的新人提供了一次展现才华的机会。”他补充道。

尽管索尼在某些领域鼓励合法的独立开发，但实际上，索尼对独立开发者的限制相当的严格，特别是对掌机PSP，一些合法的或至少是没有威胁的独立开发项目也被迫中断，主要原因就是索尼用来防止盗版和黑客的反复固件升级所致。

哈里森对于独立游戏开发者培养计划的想法其实并非首创，微软去年也开放了XNA游戏开发工具包，鼓励那些有能力去开发和设计PC、X360游戏的人参与到游戏开发中来。另外，微软还在不少大学开展了游戏开发模块的教程来培养新一代人才。

levelup 网友评论

评论 说的是不错，但不知道应用到实际行动上还需要多久。别的不说，哪天能全面开放PSP游戏开发的源代码，让玩家们可以自由制作各种软件（当然是在合法前提下），既丰富了PSP的功能，又鼓励了独立开发者的积极性。（by SLS）

事件 任天堂携《DQIX》出展TGS 2007?

作为日本首屈一指的游戏厂商，任天堂自1996年东京游戏展（简称TGS）创办之初就从未正式参加过展览。尽管2005年任天堂社长岩田聪曾在TGS 2005上发表了基调演讲并公布了Wii遥控器手柄，但任天堂从未以参展厂商的身份参加过TGS，然而这一情况似乎有望在今年得到改变。

任天堂的一位官员对国外媒体记者透露，任天堂计划出展今年的TGS，而且将以主要参展厂商的身份出现。以往任天堂都是在TGS主会场外单独开设像“Space World”或“Nintendo World”这样的活动来展示自己的产品，从未在TGS会场内设置过自己的展台。

但今年的TGS将与以往历届都不相同，任天堂的这位官员对媒体确认，公司此次将在展会上设置大型的展厅，用以展示公司即将发售或预定推出的部分重要游戏作品。另有消息说，此次TGS主办方之所以将展会时间由原来的3天延长到现在的4天，原因之一就是任天堂的出展。

对于任天堂此次突然决定出展TGS的理由，这位官员并未给予明确的解释，但不难想象任天堂与Square Enix合作的《勇者斗恶龙IX》应该是主要原因之一。以往“《DQ》系列”现身TGS时，都是整个展会上最具人气的展台，今年这个在日本有着国民级RPG美誉的大作重回任天堂主机，可能也是促使任天堂决定打破惯例出展TGS的理由之一。任天堂官员还对记者透露，公司计划将在展会现场提供《DQIX》的试玩下载，所以只要是携带NDS到场的玩家，都可以免费下载试玩而不必再像以前那样忍受漫长排队的辛苦。

levelup 网友评论

评论 老任可是从来都自立门户的，这次难道要杀个回马枪？不过现在《DQ》也回归了任天堂，SE的头又当上了CESA的主席，看来即便是真的出展TGS 2007也不是没有可能。而且能现场下载试玩，很有吸引力啊！（by MMCO from Neverland）

事件 新E3参展厂商数量锐减，现场展位分布图首次公开

Square Enix 113	Konami Digital Entertainment 213	SEGA of USA 313	Sony Online Entertainment 413
THQ.Inc 107	Namco Bandai Games USA 207	Vivendi Games 307	CAPCOM Entertainment 407
Electronic Arts 101	Sony Computer Entertainment 201	Nintendo 301	Microsoft Corp 401

▲现场展位分布图(局部)

根据来自E3主办方ESA的最新消息，参加今年E3媒体节和业界峰会的厂商，由去年的400多家骤减至目前的32家大型厂商。另外，今年的参展商中，绝大部分是游戏发行商、代理商或主机开发商，真正的独立游戏制作公司只有区区两家。最终参展厂商名单将会在七月公布，届时是否还会有新的公司加入现在还不得而知。

Foundation 9 和id Software是此次E3媒体节仅有的两家独立游戏制作公司，另外，一些周边设备制造商如罗技和Nyko科技也在参展者之列。

此次E3媒体节的主会场设在美国加州圣莫尼卡的Barker Hangar，会场面积比以前的洛杉矶会展中心三大展厅缩小了数倍。参观人数预计也将比往年大幅减少，由去年的60,000多人降低到3000—4000人左右。此外，会场周边的七家酒店还将为主办方提供相关的各项服务内容。

今年E3媒体节，面积最大的展位也只有20x20英尺。但有实力的大厂还是争相把自己的展台设置在接近会场入口的显眼位置以达到先声夺人的目的。索尼、任天堂和微软这三大硬件厂商占据了会场中最有利的位置，而EA、Capcom、NBGI、THQ等一线厂商也都在醒目位置搭建了自己的展台。

levelup 网友评论

评论 规模缩小不等于内容缩水，从现在的情势来看，各大主流厂商都没有放弃E3这个展示和交流平台的意思，这就充分证明了E3本身的意义没有改变。（by 1楼）

4月23日 星期一

◇ 索尼全球研发工作室总裁菲尔·哈里森近日在接受媒体采访时承认，由于前不久刚刚与Immersion达成和解，因此现在谈论振动功能何时回归还显的有些为时过早。但他同时强调：“玩家们现在依然可以在PS3上体验那些支持振动功能的游戏，特别是通过方向盘控制器来进行操作的那些竞速类游戏。”

软件 索尼支持独立游戏开发者成长 P3

◇ 伦敦大学数字媒体学院教授Lizbeth Goodman日前公布了一项旨在帮助和寻找失踪儿童的严肃游戏计划——失踪与搜寻的开发和研究。该计划允许用户利用手机中的GPS和地图技术寻找失踪儿童。当有人在用户所在区失踪时，他就可以报名参加搜寻活动，而一旦发现和照片上相似的儿童就可以立刻与警方联系，协助有关部门调查相关区域。

◇ 继前不久SCEA宣布PSP北美降价30美元后，索尼SCEE也对外宣布了欧洲地区PSP零售价从今年5月4日开始下调的消息。欧洲地区PSP售价由原来的149.99英镑/199.99欧元，下降到129.99英镑/169.99欧元，降幅达到20英镑/30欧元。此外，五款PSP白金版游戏（廉价版）将以14.99英镑价销售，他们分别是《山脊赛车2》、《铁拳 暗之复苏》、《杀戮地带 解放》、《乐克乐克》和《摩托GP》。

4月24日 星期二

◇ EA公司宣布，《荣誉勋章 空降兵》将于今年8月28日正式发售，游戏对应PS3、X360和PC平台。本作最初公布的发售时间是2006年冬天，然而此后却由于开发进度滞后等原因一再推迟，2006年E3时官方曾保证游戏将在2007年第一季度发售，后不幸再次延期。现在发售日最终确定，本作的FANS也终于可以长出一口气了。

事件 任天堂携《DQIX》出展TGS 2007? P3



◇ 为迎接X360人气RPG游戏《蓝龙》中文版登录亚洲地区，坂口博信继台湾、韩国之行后，亲临香港，出席了“坂口博信香港传媒见面会”。会上，坂口博信与玩家们一起分享了开发首款X360游戏的幕后制作心得和制作《蓝龙》的心路历程，他还对X360的出色硬件机能予以了高度评价，并着重强调了Xbox Live在线功能对日后游戏开发拓展的重要意义。

◇ 在美国游戏分级审核委员会（ESRB）近日公布的分级审核列表中，意外地将NBGI公司次世代RPG游戏《信赖铃音 肖邦之梦》列为了PS3和X360跨平台作品。究竟是一个“美丽”的错误？还是PS3版已经在酝酿之中？NBGI官方目前尚未予以任何证实，因此本作到目前为止依然是X360独占游戏，预定2007年6月14日在日本发售，售价7329日元。

◇ Capcom公司宣布X360人气动作游戏《失落的星球 极点危机》的PC版将于2007年7月12日发售，售价为7340日元。PC版将采用著名显示芯片生产商Nvidia提供的图像制作技术和图像处理程序，游戏支持DirectX 10，对应超过2560×1600的超高精细度（XHD）画面显示。

事件 新E3参展厂商数量锐减，现场展位分布图首次公开 P3

◇ 近日从美国商标专利局流传出的一份机密文件，披露了微软主机X360后继者的一些秘密。该文档描述了一种多机互连游戏系统，可以通过有线和无线网络将主机、掌机等设备连接在一起。这种系统可以让其中的各个部分分享处理和存储能力，以提高系统速度，扩大内存容量。另外，每一台主机或掌机都能利用其他主机或掌机来进行游戏处理，彼此渲染音频和视频效果。

4月25日 星期三

◇ 根据蓝光协会（简称BDA）公布的最新统计数据，蓝光光碟（BD）的销量已经突破100万大关，而达成这个业绩所用的时间尚不到一年。另据来自BDA的统计显示，2007年第一季度，全球高清电影DVD销售总额中，BD电影占到了70%以上。而在今年三月份，每四张售出的高清晰电影光碟中，有三张是BD光碟。

◇ Pokemon公司日前宣布，NDS平台RPG游戏《口袋妖怪 钻石·珍珠》的日版和4月22日刚刚发售的游戏美版之间将通过Nintendo WiFi connection实现通信交换和通信对战。日版与美版进行怪物交换后，游戏中原本只显示日本周边的小范围地图将扩展至世界地图，"怪物图鉴"中的部分怪物说明的文字也将增加多国语言显示。与美版游戏交换回来的怪物，成长的速度要比日版之间交换的怪物更快。

◇ 日渐接近的发售日和复杂的AI设计使得《孤岛危机》的开发周期日渐紧张，游戏开发商Crytek近日宣布，将不得不放弃一些附属的游戏内容，其中最重大的变化就是取消了联机合作和零重力游戏这两个模式。但开发小组保证，将把精力主要集中在提升游戏中敌人的AI智能上，在表现紧张刺激的战斗同时，进一步增加游戏的策略性。

◇ 俄罗斯、东欧、中欧游戏市场的知名游戏开发、代理商1C日前宣布与雅达利公司携手成为北美市场共同发行公司，今后将会有来自于俄罗斯的游戏软件提供给全世界玩家娱乐。虽然一直以来1C 公司以发行PC游戏为主，但通过此次的合作今后也将涉足家用游戏主机和掌机游戏的开发，预计公司的首款作品将于2007年后半年发售。



◇ SCE公司宣布《大众高尔夫5》将于2007年7月26日发售，售价5980日元。以往作品所采用的"力度测量"系统，在本作中被全新的"本格打"系统所替代。玩家在决定挥杆力度后，球的四周将出现"白色光环"，光环向球体逐渐缩小，在光环接近球体时再次按下○键击球，光环越接近球体击球就越准确。

硬件 PSP没必要击败NDS，两种主机分属不同玩家群 P4

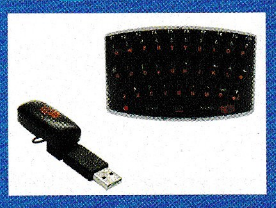
4月26日 星期四

◇ Vicarious Visions公司日前公开了《变形金刚》NDS版的游戏情报，据悉NDS版《变形金刚》将分两个版本发售，《变形金刚：博派》和《变形金刚：狂派》，分别于2007年6月16日和2007年6月19日发售。游戏的最大特征是通过Wi-Fi connection进行的"AllSpark Wars"，玩家将根据所持版本分为正邪两派，与世界中的其他玩家联合起来和敌对派别作战。

软件 奎托斯再踏征程！《战神 奥林匹斯之链》亮相PSP P4

◇ 索尼公司宣布，自从PS3主机于3月22日正式开始进入Folding@home计划后，目前全世界已经有超过25万人用自己的PS3主机参加了这个计划。官方于4月26日起又对该计划进行了升级，升级到新版本1.1之后，PS3分析蛋白质的速度将有所提高，画面的表示也将改善。

硬件 微软希望借PC家用机互动拉动X360销量 P4



◇ 著名第三方周边产品生产商Mad Catz日前公布了一款对应PS3六轴感应手柄的外接键盘，这种外接键盘使用的是61键标准力度键盘设计，可以完美兼容PS3的网页浏览功能和游戏功能，非常适合游戏过程中的聊天功能。该产品的建议零售价暂定为29.99美元，发售日等其他信息目前尚未公开。

硬件 PSP没必要击败NDS，两种主机分属不同玩家群

继索尼SCEA宣布PSP北美降价30美元之后，SCEE也确认了PSP在欧洲降价的消息，外界相信索尼此举是针对对手任天堂掌机NDS而做出的反击，然而也有不少业界专家认为，PSP与NDS并非竞争对手关系。

著名金融投资分析公司Wedbush Morgan的分析专家Michael Pachter表示，PSP不会击败NDS，而且索尼也完全没必要这么做。他说："任天堂的NDS借助触摸屏功能和丰富的第一方游戏软件阵容，为玩家提供了完全与众不同的游戏体验，索尼在这方面无法与其竞争。"

但Pachter继续补充说："NDS就像是一台加强版的GBA，而PSP相当于一台迷你版的PS2，这两个平台上提供的游戏作品类型以及游戏体验是完全不同的。真正的玩家不会去在乎什么销量，恐怕只有媒体才会整天抓着PSP和NDS的销量对比不放。"

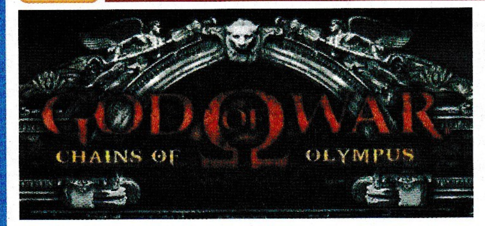
Pachter的见解也得到了国际数据中心IDC分析人士Billy Pidgeon的赞同，他也相信PSP与NDS的用户群体完全不同，不存在真正意义上的竞争。"我不认为NDS能够成为PSP的竞争对手，PSP吸引的是来自家用机核心玩家群体的用户，而且它在多媒体娱乐方面的吸引力也是其重要价值所在。"

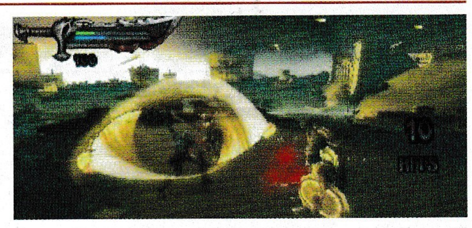
Pidgeon还表示，NDS在价格上的优势是PSP很难赶超的。而对于索尼的PSP与PS3在销量上的互动作用，Pidgeon表示他也相信PSP的价格调整并不会对PS3的销量产生什么影响。相反，他认为PS3的销量增长会有效地促进PSP的普及。"

levelup 网友评论

评论 从功能及游戏本身来讲，NDS和PSP针对的用户群不同已经成了"众人皆知的秘密"。既然都称为"掌上游戏机"，同一领域竞争必然存在。PSP这次的大范围降价，实质上还是要和NDS竞争的，谁不想垄断市场？（by YH）

软件 奎托斯再踏征程！《战神 奥林匹斯之链》亮相PSP





关于SCEA硬派动作游戏大作"《战神》系列"最新作将登陆PSP平台的消息，自从今年3月起就已经被得到了证实。游戏制作人Cory Barlog曾对媒体透露，PSP版《战神》将展开全新的故事而并非一代的移植，然而外界对本作的详细情况依然知之甚少。

幸运的是，尽管本作的神秘感恐怕还要保持一段时间，但玩家们至少已经可以确认本作的正式名称了。SCEA官方日前开放了本作的官方网站，《战神》系列登陆PSP的首款作品将被命名为《战神：奥林匹斯之链》。另据PlayStation官方网站上的游戏发售列表提供的信息，本作目前预定于今年秋天正式推出。

PSP《战神》官网开放后不久，SCEA官方公开了一段游戏的演示影像。尽管从这段影像中还很难判断游戏的实际素质，但本作对《战神》系列气势磅礴的故事背景和硬朗风格的诠释还是相当准确。另外，从影像中还可以得知，本作应该是一款类似于前传性质的作品，但剧情方面的细节现在还不得而知。

SCEA官方还保证，将在不久后通过游戏官方网站提供一个免费试玩版。凡持有有效PlayStation Underground注册帐号的玩家都可以在官网上注册，官方将在不久后将包含试玩版的UMD以邮件的形式寄给玩家，但演示影像的具体提供时间没有公开。

levelup 网友评论

评论 小屏幕，大神话，年底这款神作不知道要让多少人动心到去买PSP呢？不过如果再是那种疯狂的QTE，我的PSP按键就动数难逃了……（by 匿名人士092号）

硬件 微软希望借PC家用机互动拉动X360销量

Windows Vista用户与X360玩家的全面互动业务即将于5月正式开始，微软日本希望能够借助PC与X360联动这一大好时机拉动次世代主机X360在日本地区的销量，改善一直以来微软家用机业务在日本市场萎靡不振的情况。

微软日本Xbox业务总经理泉水敬对记者表示："我认为PC游戏市场在日本依然还处在发展阶段，我们希望能借此机会拉动这一市场的增长，同时这也将成为带动X360业务发展的契机。"

微软的PC、X360互动业务，将允许用户在专门的Windows Live游戏中进行跨平台的交流，此外还支持用户注册和好友列表等基本功能。更令人兴奋的是，该业务还支持Windows Vista用户与X360玩家进行跨平台的在线联机和对战游戏。家用机与PC两个平台将实现前所未有的互动。

与全球PC市场巨大的装机量和软件普及率相比，全球PC游戏市场规模却十分有限。根据NPD的统计数据，2006年美国PC游戏市场零售额仅为9亿7千万美元，远低于家用机游戏市场13亿5千万美元的市场分额。相比之下，日本地区的PC游戏市场由于历史等原因规模就更是小的可怜。

然而微软正是看中了日本市场尚未开发的巨大潜力，希望能够在这个拥有巨大消费能力的岛国开拓新的天地。泉水敬表示，尽管十分缓慢，但X360的销量近来确实呈现上升趋势，他表示对新的PC与X360联动业务充满了信心。

levelup 网友评论

评论 日本的PC市场才有多大点容量，靠PC和家用机互动能带动多少X360的销量？不从根本上解决X360本土化游戏数量少、配套服务跟不上的问题，X360永远别指望能在日本打开销路。（by 都不容易）

硬件 蓝光二极管生产成本下降，PS3造价有望下降100美元

作为PS3最关键也是最昂贵部件之一的蓝光光驱，以其造价高且量产难度大而闻名业内。而蓝光光驱的关键部件之一蓝光二极管，更是整个主机中出名的"困难户"，PS3首发阶段也正是受蓝光二极管大规模量产困难的影响而出现了严重的供货不足现象。

在制造行业，生产成本总是在随着生产规模的逐步扩大而降低，蓝光二极管在这一点上也不例外。根据来自索尼白石半导体公司的消息，蓝光二极管的月生产能力到今年4月份已经达到了170万以上。随着产能的提高，其造价也在相应降低。索尼预测到今年6月份左右，蓝光二极管的制造成本有望降低到8美元左右，这无疑将对PS3生产成本下降起到相当积极的作用。

权威证券投资机构Wedbush Morgan的分析专家Michael Pachter预测，PS3各个部件的成本逐渐下降和零部件数量不断缩减将加快PS3成本控制的脚步，到2007年中旬左右，索尼有望把PS3的造价从原先的水准降低100美元左右。

然而，PS3的生产成本降低并不意味着PS3的售价也会相应下降，至少在现阶段，索尼官方还没有"造福于民"的打算。Pachter认为，只有当PS3的造价降低到499美元以下，索尼才有可能在保证收支平衡的前提下降低PS3的零售价格。此外他还表示，X360精英版的公布无疑给了索尼更大的压力，从一定程度上加快了PS3的降价步伐。

levelup 网友评论

评论1 压根也没指望索尼现在能降价，但至少要把游戏软件的数量和质量搞上去吧！不管你是什么超级电脑也好娱乐终端也罢，游戏是我最关心的，没有游戏一切就都是在扯淡！(by しんじつの扉へ)

评论2 仅仅是蓝光二极管降价不足以让PS3的价格更加大众化，我们期待的是更猛烈的降价。索尼透出这条消息估计只是为了给自己在和X360之间的价格争夺中一个台阶下。(by 1楼)

硬件 次世代PS3摄像头PLAYSTATION Eye公布



SCEA于4月26日正式宣布，为了改善和强化游戏内的通讯将推出PS3主机专用新周边——PLAYSTATION Eye。

PLAYSTATION Eye 是一款与PS3主机通过USB连接的数码摄像头，同时它还附带麦克风，玩家可以使用它进行语音视频聊天。还能够提供玩家运用声音识别技术和照片识别技术的游戏体验。这款PLAYSTATION Eye是PS2用摄像头EyeToy的进化版，预定于今年夏季发售，售价未定。

SCEA表示，PLAYSTATION Eye 搭载多项次世代机能，这将远远超越第三方厂商所研发的同类摄像头、麦克产品。PLAYSTATION Eye 的分辨率是320×240像素、最大帧频为120秒。虽然算不上高分辨率摄像头，但它具备适应微光环境拍摄、两种焦距分别用于特写和全身拍摄等针对游戏的特殊机能。

另外，PLAYSTATION Eye 还将附赠一款叫做《EyeCreate》的照片、影像编辑软件，通过该软件PS3玩家可以将照片、影像和声音文件保存至PS3硬盘内，并对其进行视觉效果的加工。SCEA还表示，今后将会不断推出活用PLAYSTATION Eye 技术的游戏软件和服务。

levelup 网友评论

评论 硬件性能就那么回事，不过外观上感觉比PS2的Eye Toy要好的多。以后在线联机游戏和即时的交流是主要趋势，这种对应家用机的数码摄像头应该很有市场前景。(by 1楼)

软件 《FFXIII》系列影响力将延续10年

Square Enix公司高级副总裁桥本真司日前在接受媒体采访时，透露了"《最终幻想》系列"今后的发展趋势以及包含《最终幻想XIII》在内的"Fabula Nova Crystallis"计划的部分最新情报。

桥本真司确认，《FF》系列日后将逐步分为四个发展方向，即以《FFXIII》为代表的六个游戏开发项目"Fabula Nova Crystallis"计划、以《FF战略版》世界观为背景的"伊瓦利斯联盟"计划、以任天堂主机为平台的"《水晶编年史》系列"和以网络在线联机游戏为主的"《FFXI》系列"。

关于次世代的《FFXIII》及其相关作品，桥本真司表示Square Enix计划投入大量精力，把这个计划打造成为能够持续吸引玩家10年以上的庞大游戏系列。实际上这一策略，公司已经在《FFVII》上进行了初步实践并收到了不错的效果。而在新的"Fabula Nova Crystallis"计划中，这一策略将得到更加充分的应用。

"与《FFVII》相比，'Fabula Nova Crystallis'计划和《FFXIII》将在拓展世界观方面更上一层楼。我们的目标是让这个系列能够吸引玩家10年以上，为此我们准备了多个游戏开发项目。"言外之意，Square Enix为《FFXIII》设计了一套庞大的故事体系，通过多款作品的叠加和交融来共同打造这个史诗般的宏片巨制。

在谈到《FF》系列日后所采用的基本世界观时，桥本真司表示："《FF》系列原则上以RPG类型为主，当然其中也会有一些例外，但由于每代作品之间都不存在前后承接的关系，所以他们都是构成系列的一部分，都可以拥有各自独特的内容。"

levelup 网友评论

评论 对量产基本没意见，大家可以各取所需，但质量一定要有保障。比如PS3版的《FFXIII》，就要有真正次世代游戏的样子。现在玩家的胃口已经被吊得很高了，成功之如《FFXII》，依然被许多人骂，《FF》量产化的道路不好走……(by 1楼)

◇ Capcom公司宣布，于2007年4月12日发售的NDS游戏《逆转裁判4》2周间出货量突破50万套，达到了系列的出货量最高纪录。与此同时，自《逆转裁判》第一作于2001年10月发售以来，系列的累积出货量已经突破200万套。

◇ 坂口博信在韩国之行的记者会中，提到了关于今后游戏的制作方向，他表示："关于今后的游戏的开发，'在线'这点要素是十分重要的，今后的游戏，有必要以不同于以往的思维与方式去制作。"当提到《蓝龙》续篇的话题时，坂口博信表示："关于续作的开发，目前正在跟微软做沟通协调，虽然还没有具体的结果，但是以在线游戏的方向来制作是有可能的。"

4月27日 星期五

硬件 蓝光二极管生产成本下降，PS3造价有望下降100美元 P5

◇ Konami公司宣布，DJ模拟游戏《狂热节拍IIDX 13 DistorteD》将登陆PS2平台，发售日、售价未定。《狂热节拍IIDX 13 DistorteD》是2006年3月于街机上推出的同名作品的移植作，PS2版将收录各种类型的歌曲共400首以上。

4月27日 星期五

硬件 次世代PS3摄像头PLAYSTATION Eye公布 P5

◇ 任天堂美国公司宣布，4月22日在北美市场发售的NDS游戏《口袋妖怪 钻石·珍珠》在发售后的仅5天内，累计销量就突破了100万套。这是《口袋妖怪》系列的最快销售记录。目前，《口袋妖怪 钻石·珍珠》已经成为了2007年美国游戏市场销量第二位的游戏软件。本作在日本市场的累计销量已经突破500万套，《口袋妖怪》系列的全球累计销量超过1亿5500万套。

软件 《FFXIII》系列影响力将延续10年 P5

◇ NBGI公司日前宣布，NBGI公司将96%出资的旗下子公司MonolithSoft股票的80%（1920股）转让给任天堂公司。MonolithSoft公司是由NBGI合并前的Bandai公司于1999年设立。公司成立以来开发了"《异度传说》系列"、"《霸天开拓史》系列"、《Namco X Capcom》等多款NBGI公司发行的人气游戏软件。



◇ 由曾经担任过《加勒比海盗 世界尽头》编剧的Stuart Beattie负责撰写的，电影版《战争机器》剧本的第一部分共22页日前初次公开。据悉，电影版的剧情是从Sera星最后一场人类战争终结时开始的，主人公马可斯和多米尼克等人在剧本开始之初就已经加入了COG的军队。此外，游戏中在浮现日失踪的马可斯的妻子玛丽亚也会在电影中现身。

4月27日 星期五

◇ 近日有报道称，暴雪公司的一款全新的大规模多人联机网络游戏（MMO）正在开发中。该消息最初源自暴雪官方网站的职位招聘公告，公告公开对外招聘首席游戏引擎程序设计员、首席工具开发程序员和首席艺术指导各一名，而负责的工作则是一款"此前从未公开过的次世代MMO游戏"。

◇ PS2人气动作游戏"《战神》系列"的插画师Andy Park近日在其个人网站中公开了大量"未知作品"插图。尽管这款新作尚未发表，但是在Andy Park个人网站中暗示了"继续与索尼圣莫尼卡工作室的合作的产物"，以及"正在为创造PS3游戏的世界而努力"等信息。外界猜测，这款与圣莫尼卡工作室合作的未知作品，很可能就是PS3版的《战神III》。

◇ SNK PLAYMORE公司日前透露，"《格斗之王 极限冲击》系列"的街机版新作《格斗之王 极限冲击规则"A"》预定于2007年7月正式与广大玩家见面。本作除了继承系列作品3D化的游戏特征之外，还将增加包括Ash在内的部分新角色。另外，本作的次世代家用主机版本也将会在年内发售，目前对应机种尚未正式公布。

◇ 在线零售业巨头亚马逊目前所有的精英版X360预定库存已销售一空，亚马逊正打算从其它地方组织货源。X360精英版主机在预定开放后的数小时之内即告售罄，这使得该产品在亚马逊游戏类商品热销榜上攀升至第五名。亚马逊是目前仅有的几个能提前预定精英版主机的在线零售商，传统零售商Circuit City和山姆会员店也为其顾客提供在线预定服务。

◇ Kaufman Bros.公司市场分析专家Todd Mitchell表示，借助NDS和Wii，任天堂不仅扩大了游戏市场的分额，同时也将整个市场以更有利于自己的方式进行了划分。随着主机吸引的用户年龄层逐步扩大和更多任天堂第一方软件的不断推出，第三方厂商在这一领域内取得成功的难度将会越来越大。

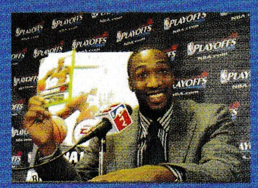
4月30日 星期一

◇ 索尼官方与Insomniac Games公司日前公布了有关PS3游戏《抵抗 灭绝人类》的新管理条例，新条例主要针对联机游戏中的不文明用语和作弊现象，规定违反条例者将面临严重的处罚，最高可被永久删除《抵抗》的联机游戏帐号，或被查封PlayStation Network帐号。

◇ 全球知名资讯顾问公司AlixPartners近日公布了一份2007年企业品牌力量调查报告，在对超过5000名美国消费者进行调查后发现，索尼是美国人最信任和认知度最高的品牌。而像可口可乐和耐克这样的美国本土知名品牌，在美国人心目中却只能排到11位和14位，甚至根本无缘前十。而索尼在美国的人气竟然还超过了卡夫这一全美最受欢迎的食品品牌。

◇ 中国商业时报从来自制造业内部渠道获悉，X360将从今年秋季开始装备新型65nm Xenos图形处理器。根据报道称，从微软那里接手芯片生产外包业务的台湾半导体制造公司也将因此获益颇丰。报道还指出，新的65nm Xenos芯片的工业样本已经于前一段时间寄出，大规模量产将从今年5月以后正式开始。

5月1日 星期二



◇ 由于历年担任《NBA Live》系列游戏封面的球星多数都不太走运，所以球迷们（甚至包括部分迷信的NBA球员）都很关心今年的封面人选。看来EA已经找到了解决之道，干脆挑了一个已经不太走运的球星担当《NBA Live 08》的封面人物，他就是不久前在比赛中受伤的华盛顿奇才队全明星后卫吉尔伯特·阿瑞纳斯。本作对应的具体机种名单尚未公布，但EA方面确认PS3和Wii版将在10月份率先发行。

事件 庆祝《战神II》发售现场斩杀山羊，索尼宣传活动再遭质疑 P6

◇ 为了解决精英版X360没有配备硬盘数据传输线，无法与原先20GB硬盘交换数据的问题，微软官方通过Xbox官方网站宣布，将从今年5月开始限时免费为玩家提供这种数据线。该服务目前只对北美和南美洲的用户开放，且有时间上的限制。另外，只有之前购买过普通版或豪华版X360，现在又入手了精英版主机的玩家才能享受这一服务。

5月2日 星期三

◇ 任天堂日前正式对外界确认，13款Wii平台新作将确定在2007年年内在日本地区率先推出。备受外界关注的《超级马里奥 银河》以及《银河战士3 堕落》两款任天堂镇社级大作也在这一行列之中。该消息最初源自前不久任天堂财政报告中公开的几份文档，任天堂的一位官方发言人随后也对媒体确认了消息的准确性。

事件 庆祝《战神II》发售现场斩杀山羊，索尼宣传活动再遭质疑



为庆祝《战神II》登陆欧洲，索尼SCE官方前不久在希腊雅典举办了一场首发庆祝活动。原本一件皆大欢喜的事情，却因为活动中组织者安排的一场以残忍手段现场宰杀山羊，并请到场宾客们当场分吃山羊内脏的血腥场景而引来了众多非议。

事后索尼官方发言人对媒体称："我们已经注意到了今年3月1日在希腊雅典进行的《战神II》首发庆祝活动中，出现的一些不和时宜的内容……但我们也坚信它们都是正当且无害的，包括这场活动本身，决无冒犯来宾和广大消费者之意。"

对于外界报道中所提到的现场宰杀山羊并请宾客分吃的残忍情景，该发言人予以了坚决否认，"整个活动纯粹是表演性质的，活动中那头山羊是聘请希腊当地一家公司提前宰杀好的，而拿给宾客们品尝的食物是提前烹制的希腊传统食物，压根就不是什么山羊肉和内脏。"

他还声明说，此次庆祝活动是完全委托给当地一家公司运作的，索尼SCE方面未在此次活动的组织和举办过程中扮演任何角色。他否认了SCE官方人员到场参加活动的说法，并表示报道这一事件的PS官方杂志记者同样没有亲自出席活动。

"PS官方杂志（OPM）文章的作者并没有出席活动，在文字上可能略有夸张，实际情况并不像文章中所描述的那样。但无论如何，我们已经意识到了文章中出现的这些情节可能会引发一些不良后果，因此我们已经采取行动紧急召回了已经售出的（OPM）杂志，并删除了尚未售出杂志中的部分内容。"

官方发言人还表示，索尼官方在看到OPM的报道后感到相当震惊，并立刻就此事联系了杂志的出版方Future Publishing公司要求解决。他强调官方的态度十分积极且反应十分迅速，而且采取措施的时间也是在这一消息扩散之前而不是马后炮。

levelup 网友评论

评论 索尼的官方发言人明显是欲盖弥彰。自己举办的活动居然会不知情？甚至还声称官方人员和记者均未到场。难道当大家都是傻瓜吗？（by 丁丁）

事件 我不喜欢久多良木健！《FF》之父矛头直指索尼、微软

《最终幻想》系列之父坂口博信日前在接受媒体采访时，批评PS3游戏开发难度大，并表示自己对SCE总裁久多良木健没有好感。而对于X360，坂口博信则对微软在日本的营销策略提出了质疑。

在采访中，当被问及为何近期没有PS3游戏开发计划时，坂口博信回答说："这台主机（指PS3）的结构设计太诡异，而且我本人也不喜欢久多良木健的为人。"

然而在谈到任天堂的新一代家用主机Wii时，坂口博信则予以了比较中肯的回答，他还用"迷人"和"有趣"等字眼描述Wii的特性。但他同时确认，自己最近也没有为Wii开发游戏的计划。

坂口博信创立Mistwalker公司后开发的第一款作品《蓝龙》，于去年12月在日本推出后，一度成为了当时拉动X360在日本惨淡销量的动力。然而对比巨大的投入，《蓝龙》的销量依然很难让人满意。坂口博信将这一点归咎于微软在日本的营销策略失败。他指责微软日本市场营销部门完全没有考虑到日本本土的文化和习惯，在将商品信息传递给消费者这个环节上问题很大。而且这一现象不止出现在娱乐领域的X360身上，微软的其他产品同样面临类似的尴尬局面。"看看Windows Vista在日本的商业宣传，你只能用糟糕二字来形容。"

"微软现在必须转变自己在日本市场的销售策略。"坂口博信最后总结道："事实上X360上有许多优秀的游戏软件，有些甚至超越PS3或Wii上的同类作品。但在日本，消费者却对像《战争机器》这样的游戏究竟好在哪里没有一个清晰的认识。"

levelup 网友评论

评论 坂口说的没错，微软对日宣传策略的和本土化极为SB。不说别的，X360决定和取消这两个按键，非要和日本习惯相反，你像Wii那样完全革新也罢了，非要来个相反的，就凭这点，MS这代机器在日本就不可能赢。（By Microfucker）

软件 硅骑士：玩家不再需要能玩上百小时的游戏

曾经制作过《潜龙谍影：李蛇》的著名游戏开发公司——硅骑士的总裁Denis Dyack认为玩家们不再需要一玩就要六十多个小时甚至上百小时的游戏了。"《凯恩的遗产》大约有60多个小时的流程，但玩家已经改变了。人们不再需要这么长的游戏时间。他们不在乎这游戏有多好，只是不想一个游戏玩上100个小时那么长。"Dyack在接受采访时说。

"如果我们想做一部史诗性的游戏，我们就得将故事分成玩家可以接受的一个个小部分。"当他提及正在制作中的《救世魔神》三部曲的第一部时说道，"同时我们也想去做一个可以不断有机会改进，不断利用新的技术发展的游戏。"

同时，Dyack也很清醒的认识到即便游戏被分成几个部分，并不是每个玩家都会坚持玩系列的每一部作品。因此他提出"每一部的游戏都需要有相对的独立性和完整性。《救世魔神》三部曲的每一部都将会是相对完整的故事。"

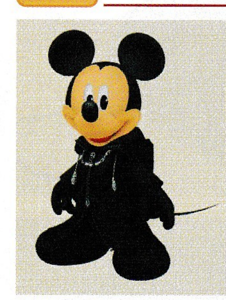
"如果将三部连起来玩的话，你会发现很多相通的背景和剧情。这是为了满足不同玩家的需要，如果玩家想玩史诗性的游戏，就可以玩整个三部曲。我们想创造一些游戏可以推动游戏业界向一个多元的、内容丰富的方向发展。我们有太多的东西要在《救世魔神》里讲述，所以三部曲是必不可少的。"

levelup 网友评论

评论1 言下之意就是他不会再做耐玩的游戏了，快餐文化的悲哀啊！（by 1楼）

评论2 现在的游戏快餐化的居多，但对于非核心玩家而言这类游戏耗时少，但同样能带来不错的游戏体验，何乐而不为。（by 2楼）

软件 《王国之心》主角不再是索拉？系列新作可能登陆掌机



Square Enix游戏制作人野村哲也早在《王国之心II 最终混合版+》发售时就曾经透露，下一款《王国之心》新作不会是《王国之心III》。近日他在接受记者采访时重申了这一观点，并透露新作将从完全不同的角度讲述《王国之心》的故事，而且可能选择在掌机平台推出。

野村哲也表示，《王国之心》新作的背景依然以Square Enix和迪士尼旗下的众多人气作品为依托，但主人公可能不再是索拉。他说："索拉依然还有不少潜力可以挖掘，但我想在新作中将更多地讲述其他角色的故事。"

"我想我可能会把重点放在罗克萨斯身上，讲述他由诞生到最后消失的过程，这无疑将是一次十分有趣的经历。"野村哲也补充道："我还希望在新作中讲述米奇在黑暗世界中的冒险和他的所见所闻，详细解释米奇是如何得到他的钥匙刃等其他原作中遗留的迷团。"

关于新作的故事背景，野村哲也表示新作将会与系列前作有所不同，重点叙述更多原作主线剧情之外的故事。不是正统续作，而更像是外传性质作品。此外他还透露，新作在游戏系统方面也将有所调整，而且他本人更希望能把多人联机要素加入到游戏中去。

他说："多人联机游戏的魅力对我的确很有吸引力。如果按这个思路开发下去，究竟是选择PSP还是NDS作为游戏的平台确实将是一个艰难的选择，而且手机也不是没有可能。"

levelup 网友评论

评论 《KH2 FM+》为所有王国之心的饭留下了一个悬念：13机关的人究竟有没有"心"存在。ROXAS与AXEL最终的告别被野村描写得何等的煽情，希望续作能够将ROXAS刻画得更加饱满，不过正统续作还是不要出在掌机上比较好。（by puchiko）

硬件 岩田聪承认Wii遭遇产能瓶颈

马里奥工厂负责人、任天堂总裁岩田聪日前在接受记者采访时，谈到了目前Wii在北美等地持续出现供不应求的局面。他承认Wii的供货不足是导致这一现象的主要原因，并承认眼下任天堂在提高主机产能这一问题上遇到了困难。

"我很抱歉，我们对于市场的这种大量需求没有足够的估计。"岩田聪对记者表示，任天堂原本还计划充分利用除电子游戏零售商之外的其他渠道来销售Wii主机，以达到最大限度的市场渗透度。但目前该计划已经被取消，原因很简单，"因为在我们拓展市场之前得首先保证满足现有用户群的需求。"

岩田聪表示，在整个供货链中一个显著的问题就是生产过程所遇到的瓶颈。"生产一定规模的高技术含量硬件是一回事，但要想迅速提高产量就是另外一回事了……实际上，当我们解决了一个瓶颈之后，很快就得面对下一个。"但他同时透露，5月份任天堂的主机产量会有小幅提升，Wii的出货量也会相应有所增加。

对于外界批评称Wii和NDS都不是真正的次世代主机的问题，岩田聪的反应很平静："在这个问题上我想很多人误会了任天堂，我们已经把艺术级的技术力量注入到了我们的产品中……比如Wii，以小巧而紧凑的机身实现了最低限度的能耗。"

采访中岩田聪否认了任天堂软件将会进入手机游戏市场的传言，他也不认为手机将会威胁到NDS在掌机游戏市场的份额。"手机平台具有多样性的特点，每个平台都需要对应的软件。全球2000万NDS用户的确比手机用户的基数少很多，但NDS是一个格式统一的平台……5年前就有人预言手机将会威胁到掌机市场，但如果事实真是那样就不会有今天的任天堂。"

levelup 网友评论

评论1 岩田聪不愧为太极高手，一句话就把Wii的机能问题避过去了，顺便还宣传了一把任天堂的艺术科技，强！（by 1080p）

评论2 Wii现在不是小卖，是大卖特卖！销量说明一切，这一点到什么时候也是真理。况且老任从来也没说过自己做的是PS3和X360那样的次世代主机，事实求是而已。（by R&N）

硬件 X360业务08年开始赢利！微软高层谈家用机领域远景规划

近日，微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫在接受媒体采访时，谈到了微软对X360业务未来发展规划的一些想法。他表示尽管X360在初期会经历一段时间的困难，但随着软、硬件业务的好转以及管理手段的不断完善，X360最快从2008年开始就能够摆脱亏损局面。

罗比·巴赫对记者表示："首先，我们将X360的业务盈亏看成一个产品周期性的盈亏，这实际上是理解这一问题的惟一合理办法。在第一阶段，我们可能会持续亏损，但我们会把亏损尽可能的控制在最低范围内。等到了后期，我们会尽可能多的赚回来。"

他继续解释道："有三种方法可以在X360上赢利。一般来说，家用机游戏赢利并不依靠硬件本身，我们会在整个产品周期里尽量利用边际效应维持硬件方面一个大体的收支平衡；第二种就是利用发行游戏软件赢利；最后一种方法是通过销售周边和外设来赢利。现在，我们的工作进展很顺利。在商业方面也运作得很好。我们付出的代价比预计的要高一点，但除此之外，我们取得了一个相当不错的开局。在目前的产品阶段，我们主机的对应游戏和周边设备的丰富程度已经达到了历史最高的水平，Xbox Live也有了超过6百万的用户群。"

将"以上所有这些因素结合起来，就是将来微软娱乐部门实现赢利的基础，但时间方面现在还不确定。这和我们的硬件的定价情况有关，有很多不确定的因素是不能控制的。我相信到2008年左右，在X360上我们应该就能开始盈利，接下来的两三年时间只需要继续按计划走下去，微软就会在游戏主机方面有持续的利润。"

levelup 网友评论

评论 这点钱对老比来说根本不算什么，况且X360和Xbox Live不过是微软数字化娱乐业务宏图大志中的一个组成部分而已。微软有时间、有精力有财力可以等，这一点是再明显不过的了。（by 3楼）



◇ 素来以各种五花八门传闻而闻名于业内的《EGM》近来再暴猛料，透露说Tecmo公司旗下Team Ninja小组的著名格斗游戏系列《死或生》，不久后将有一款对应PS3的新作公开。但没有透露这款游戏是不是X360上《死或生4》或《死或生 极限沙滩排球2》的移植版。此外，Capcom目前正在计划重新制作旗下经典动作游戏系列《洛克人》的初代作品，而且这款重制版《洛克人》将首先在PS3上以下载游戏的形式推出。

5月3日 星期四

事件 我不喜欢久多良木健！《FF》之父矛头直指索尼、微软 P6

◇ PlayStation Home欧洲地区测试版第一阶段测试工作已于5月1日晚正式启动。此次测试是封闭式内测，有少数内部工作人员和提前招募的测试者参与。官方同时确认，美国地区的Home测试也会分为两个阶段进行，四月的第一阶段有15000名用户参加，八月的第二阶段会有50000名以上的玩家参与。据SCEE的高级公共关系主管乔纳森·法格is，索尼准备在今年10月和11月左右正式开始Home业务在欧洲和美国的运营。

◇ 《横行霸道IV》的制作公司Rockstar日前在接受采访时表示，由于普通版X360主机中没有自带硬盘，给游戏的开发带来了一定的限制。Rockstar制作副总监Dan Houser表示，"我们还没有解决所有的制作上的难题，但困难并不只是X360有，两台次世代主机都带来了很多挑战……PS3和X360有它们各自的优缺点。"

5月4日 星期五

软件 硅骑士：玩家不再需要能玩上百小时的游戏 P6

◇ 微软日前通过旗下半官方博客Gamerscore发布消息称，X360在春季升级之后，微软将会加强对X360在线商店的区域限制。今后所有Xbox Live用户帐号，都将按照X360主机版本和所在区域进行划分，用户只能购买和下载到主机相应版本区域内的内容。官方称此举主要是为了限制用户通过跨区帐号下载在本国受限制的非法内容而采取的措施。

软件 《王国之心》主角不再是索拉？系列新作可能登陆掌机 P7

◇ 在被2007年游戏开发者会议（GDC）授予终生成就奖仅仅一个月之后，宫本茂又获得了另外一项荣誉，这位电视游戏业老牌游戏设计师入选了《时代》周刊评选的全球年度最具影响力100人名单。同时上榜的还有苹果公司的创始者史蒂夫·乔布斯，丰田汽车公司CEO渡边捷昭和风靡全球的网络游戏《Second Life》的创造者Linden Lab等人。

硬件 岩田聪承认Wii遭遇产能瓶颈 P7

5月5日 星期六

硬件 X360业务08年开始赢利！微软高层谈家用机领域远景规划 P7

◇ 权威市场调研公司Niko近日公布了一份中国游戏市场调查报告，报告称2006年中国电子游戏市场的整体收入比2005年递增了68%，网络游戏部分收入更是高达9亿9千5百万，同比增长了74%。2006年一年时间内，中国就产生了大约340万新生玩家，游戏人口的整体数量接近3千7百5十万。Niko公司预测，这一数字到2011年将会增至7千1百9十万。

◇ 美国《商业周刊》近期发布了年度最具革新性企业的排行榜，电视游戏产业三大硬件厂商任天堂、索尼和微软都进入了前50位。任天堂凭借Wii的优越表现，在排行榜中名列第39位。全球第二大消费电子业厂商索尼则以微弱优势领先连锁零售业巨头沃尔玛，挤身前10名的宝座。微软仍是评委会眼中最具革新性的代表之一，今年排名第5，与去年的成绩保持一致。

打瞌睡的马里奥之父和迟到的全球工作室总裁

今年的游戏开发者会议（GDC 2007）上，任天堂知名音乐制作人近藤浩治（《马里奥》和《塞尔达》系列的曲作者）正在就音乐对表现游戏主题的重要性侃侃而谈。在这长达一个多小时的演讲中，近藤浩治谈了自己在游戏音乐制作生涯中的心得与体会，台下观众是听的津津有味。

在现场拍摄的照片中，我们在观众席里无意间发现了宫本茂的身影。更令人吃惊的是，宫本茂此时完全无心近藤浩治的演讲，甚至已经打起了瞌睡。不知道近藤在看到他的这位老搭档在台下的犯困的样子会作何感想。

宫本茂这张在GDC大会上打瞌睡的玉照迅速在网络上流传开来，然而大家对于马里奥之父的这一举动却普遍表示谅解。美国某知名游戏博客的编辑这样写道："没错，坐在第五或第六排正在打瞌睡的就是宫本茂。嘿，你得承认，从日本到美国的长途飞行相当折腾人，看样子大师确实是累了，我一点都不怪他。"

有意思的是，同样是在今年GDC会议期间，索尼全球研发工作室总裁菲尔·哈里森曾在出席一次索尼官方召开的会议时迟到了几分钟，结果就招来了不少媒体和记者的恶评。同样的事情，发生在不同的人身上却产生了完全不同的结果，实在是令人感慨不已。

其实宫本茂可能就是听的不耐烦才打起了瞌睡，而哈里森也许并非有意要晃记者们的点。不过说到底，记者们的不同反应，多少也能从一个侧面映射出他们二人在人民群众心目中的地位和形象。

暗金版塞尔达传说NDSL

当你第一眼看到这款暗金版塞尔达传说NDSL时，无须过多语言描述，它那华丽而不失沉稳的风格就已经令人过目难忘了。以玛瑙黑版NDSL为本体的这台DIY主机，在经过18道工序的喷涂洗礼后，才展现出现在这种相当厚重的暗金色金属质感。设计者还特意DIY了一个同样颜色和风格的座式充电器，方便你无所顾忌地展示这台另类NDSL的魅力。最引人注目的当然还是主机顶盖部位的塞尔达剑盾徽章，散发着神秘气息的图案与颇具沧桑感的铜制材质相得益彰。

本品目前在eBay上的售价是800美元，喜欢观赏、收藏或拿来炫耀的任天堂超级死忠们，不要犹豫，赶快出手吧！



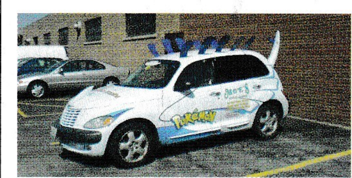
无所不在口袋妖怪—交通工具篇

如果要评选现今NDS上最火爆的游戏，恐怕结果非《口袋妖怪》莫属。如果要评选《口袋妖怪》最具人气的角色（妖怪），那么绝对是电气老鼠皮卡秋当选。在日本，这只黄色耗子的人气绝对可以用老少通吃来形容。你可以在大街小巷看到各种与之相关的产品、标志、改装过的汽车甚至飞机……





全日本航空公司来往于东京与札幌的皮卡秋专机，据说是专门为了吸引低龄乘客设计的。另外，机上还会赠送精美《口袋妖怪》明信片，不过估计以目前的妖怪数量，想要集齐恐怕得住在飞机上才行。



根据249号妖怪路基亚改造而成的个性房车，美国玩家的别出心裁令人赞叹。



日本东京一家幼儿园接送孩子上下学的校车，显然，园长知道孩子们想要什么。

Bungie签名版《光环3》X360主机



微软前不久在澳大利亚举办了一场名为"孩子们的游戏机"的慈善活动，并在现场拍卖由众多到场参加活动的知名人士亲笔签名的物品，并将拍卖所得善款捐献给一个名为"许愿"的基金会用以发展慈善事业。

到场参加此次活动的嘉宾中不乏在颇具影响力的重量级人物，其中包括好莱坞大导演彼德·杰克逊、当红好莱坞男影星罗素·克劳、名模梅根·盖尔和环球小姐冠军珍妮弗·霍金斯等人。慈善拍卖会共筹得善款20000多美元。

拍卖会上最后亮相的压轴大戏，是一台由Bungie全体开发小组成员签名的《光环3》黑色特别版X360主机，同捆还赠送一个特制的X360手柄和一款X360游戏《镇压》。目前这台Bungie版X360在eBay上的拍卖价格为2000美元，但鉴于其独特的纪念意义和性质，价格很可能还会继续直线攀升。

日本 游戏周间销量排行榜 TOP10

GAME 统计日期：2007年4月16日～4月22日

排名	机种	游戏名称	类型	厂商	销量
1	Wii	超级纸片马里奥	ACT	Nintendo	144,192
2	PS2	Fate/stay night（含限定版）	AVG	角川书店	134,887
3	PS2	女神异闻录3 FES	RPG	Atlus	90,369
4	NDS	交响情人梦	ACT	NBGI	50,785
5	PSP	最终幻想	RPG	Square Enix	48,559
6	NDS	逆转裁判4（含限定版）	AVG	Capcom	48,296
7	NDS	马里奥vs.大金刚2 迷你大行进！	PUZ	Nintendo	46,605
8	Wii	Wii Sports	SPG	Nintendo	43,822
9	Wii	第一次的Wii	ETC	Nintendo	30,818
10	NDS	耀西岛DS	ACT	Nintendo	30,815

日本 游戏周间销量排行榜 TOP10

GAME 统计日期：2007年4月23日～4月29日

排名	机种	游戏名称	类型	厂商	销量
1	NDS	最终幻想XII 亡灵之翼	RPG	Square Enix	274,004
2	NDS	桃太郎电铁DS ～东京&日本～	TAB	Hudson	78,980
3	Wii	超级纸片马里奥	ACT	Nintendo	75,839
4	Wii	Wii Sport	SPG	Nintendo	58,026
5	Wii	Wii轻松头脑教室	ETC	Nintendo	42,259
6	Wii	第一次的Wii	ETC	Nintendo	41,784
7	Wii	海贼王 无尽的冒险	ACT	NBGI	40,003
8	NDS	马里奥vs.大金刚2 迷你大行进！	ACT	Nintendo	37,115
9	NDS	逆转裁判4	AVG	Capcom	35,052
10	NDS	魔法方块DS	PUZ	Nintendo	34,583

No.1 超级纸片马里奥

将2D的横版过关和3D的迷题结合在一起，就诞生了“马里奥系列”的新作，《超级纸片马里奥》这周在日本占据了销量榜的第一位，可见马里奥大叔会给大家多么巨大的吸引力。本作还加入了可以使用碧奇公主和库巴的元素，碧奇公主已经不再是永远等待马里奥大叔去拯救的可怜公主啦。



No.1 最终幻想XII 亡灵之翼

本作以《最终幻想XII》的主人公梵和其女友潘尼罗为主角，故事设定在前作结束后，历尽千辛万苦终于得到属于自己的飞空艇的梵，为了实现梦寐以求的空贼梦想，驾驶着飞空艇与伙伴们一起再次踏上了未知的旅途，等待着他们的是一个空贼们传说中的漂浮在天空中的神秘大陆——空中大陆莱姆莱斯。



No.2 Fate/stay night

2004年发售的PC游戏的《Fate/stay night》在掀起并席卷了ACG各个领域的浪潮之后终于在PS2游戏平台登场。游戏在增加全新CG的同时，还追加了新的剧情，原来的三线发展依然保留。除此之外，主题曲，片头动画和BGM也都会有新元素加入，当然PS2版是全程语音的版本。超人气角色Saber也是游戏的一大卖点。



No.2 桃太郎电铁DS ～东京&日本～

日本国民级的游戏桃太郎系列，本作除了来自手机原作的内容之外，NDS版还追加了道具、车站、角色、卡片、事件等新要素。穷神等在本作中也会有新的恶搞捣乱数出炉。游戏支持最多3人参与的无线网络联机对战。还设计了丰富的地理知识问答和穷神的小游戏。让你可以随时进行一场快乐的“大富翁”式游戏。

英国 游戏销量排行榜 全平台 TOP10

GAME 统计日期：2007年4月22日～4月28日

排名	机种	游戏名称	厂商	类型
1	PS2	战神II	SCE	ACT
2	PC	魔戒Online：安格玛之影	CodeMasters	MMORPG
3	MUL	上古卷轴IV 湮灭	Ubisoft	RPG
4	NDS	口袋妖怪突击队	Nintendo	RPG
5	MUL	忍者神龟	Ubisoft	ACT
6	NDS	牧场物语	Rising Star Games	SLG
7	MUL	VR网球3	SEGA	SPG
8	NDS	愿望之屋天使的记忆	Nintendo	AVG
9	MUL	泰格伍兹PGA巡回赛 07	EA	SPG
10	NDS	大金刚赛车	Nintendo	RAC

No.1 战神II



玩过前作的玩家，一定会为游戏中精彩的谜题设置以及史诗般的游戏环境氛围赞不绝口，这些“精华”在本作中将继续闪耀着它的光芒。本作中谜题的设置依旧精彩，并加入了更多的QTE动作，临场感及视觉冲击力也都大大增强，前作中仅作为武器的链刃在本作中将可以作为新的移动辅助道具使用，例如利用链刃进行回荡跳跃，另外还有新增的伊卡路斯的翅膀等滑翔道具。剧情方面更是延续了前作的恢弘气势，奎托斯将走上与众神之主的宙斯一决胜负的道路，向自己的命运和命运的控制者命运三女神发起挑战。

日本主机销量排行榜TOP10

名次	机种	4月16日～4月22日	4月23日～4月29日	累计销量
1	NDSL	172,359	255,971	2,390,859
2	Wii	77,913	102,522	1,223,916
3	PSP	29,459	33,860	723,600
4	PS2	11,398	12,584	274,042
5	PS3	11,000	12,791	367,733
6	Xbox360	2,307	3,162	82,964
7	GBASP	860	495	14,830
8	GBM	449	630	16,657
9	NGC	266	167	5,894
10	NDS	81	92	1,683

排行榜完全直击



《最终幻想XII 亡灵之翼》在大家完全可以预料的情况下，以274,004套的销量拿到了单周销量榜的第一位，SE《最终幻想》的金字招牌果然不是人人都能抵挡的了的，就连国民级游戏桃太郎电车也只能干看着屈居第二。PS系列主机新游戏的匮乏和在日本打不开局面的X360成就了任天堂公司的好成绩，榜单完全被Wii平台和NDS平台游戏牢牢的占据。

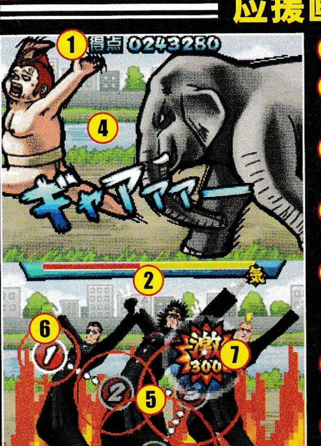
英国方面，《战神II》依然延续着强势，PC游戏《魔戒Online：安格玛之影》以其原作的影响力迅速的坐上了次席，全平台发售的游戏以其受众面广泛得以在榜单中占据4席地位，NDS的游戏《口袋妖怪突击队》《牧场物语》等也都以其游戏的品质和口碑得到了应有的位置。

燃えろ！熱血リズム魂™ 押忍！闘え！応援団2

MJG NDS **燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2** 日版
燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2 | 人数：1~4人
厂商：Nintendo | 发售日期：2007年5月17日 | 售价：4800日元

应援画面解析





1. **得分：** 显示现在的总得分。
2. **气势值：** 随着时间和失误而减少，气势值为零时GAMEOVER。
3. **连击数：** 不出现失误连续点击目标点会不断增加。
4. **故事：** 根据应援的情况上屏幕会出现故事的变化。
5. **时间环：** 以目标点为中心出现的圆环，尽量在其与目标点重合的瞬间点击。
6. **目标点：** 根据音乐掌握好时机点击目标点会使气势值增加。
7. **气势奖励：** 连续不断并且按时机进行点击就会出现气势奖励，这会使气势值获得大幅增加。

大获好评的NDS游戏《押忍！战斗！应援团》续作满载玩家的期望登场。本作中玩家依旧扮演应援团团员，为遭遇困难的人们加油打气。作为续作，不仅人物、故事和音乐焕然一新，孤高应援团还将会有强劲的对手高洁应援团出现，两大应援团必将会撞击出激烈的火花。

《押忍！战斗！应援团2》部分曲目

曲名	歌手
全力少年	sukimaswitch
VISTA	GOING UNDER GROUND
情绪高涨↑↑	mihimaru GT
Believe	AI
伤心朱莉娅	Checker
少年之心	HOME MADE 家族
Go my way	矢井田瞳
BAMBINA	布袋寅泰
BANG! BANG! 长假	SMAP
POP STAR	平井坚
Real Life Real Heart	木村カエラ
赠言	海援队

勇猛果敢孤高应援团



百目鬼魁
应援团团长，胸中充满了壮大的梦想和希望。希望未来永世和平的他对人对己的要求都十分的严格。

田中一
前作中还是新团员的光头田中在本作中有了不小的成长，俨然一副大将风度。

一本木龙太
应援团的领袖，一位不折不扣的热血汉。他那炙热的灵魂总是给予人们面对苦难的勇气和斗志。

四大应援关卡一举公开

激 别吵了！今天的面试必须成功！

曲：全力少年/sukimaswitch

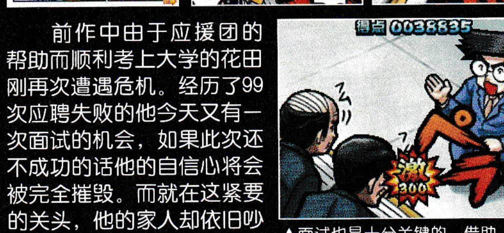








前作中由于应援团的帮助而顺利考上大学的花田刚再次遭遇危机，经历了99次应聘失败的他今天又有一次面试的机会，如果此次还不成功的话他的自信心将会被完全摧毁。而就在这紧要的关头，他的家人却依旧吵闹不停。



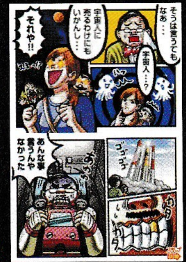
▲面试也是十分关键的，借助应援团的帮助才能顺利过关。

99次应聘失败的噩运男 **花田刚**

激 向外星出发！不把鞋卖掉就回不了家！

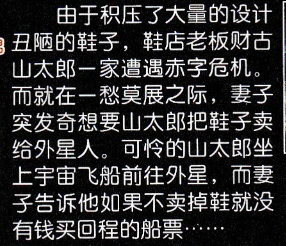


曲VISTA/GOING UNDER GROUND





由于积压了大量的设计丑陋的鞋子，鞋店老板财古山太郎一家遭遇赤字危机。而就在一愁莫展之际，妻子突发奇想要山太郎把鞋子卖给外星人。可怜的山太郎坐上宇宙飞船前往外星，而妻子告诉他如果不卖掉鞋就没有钱买回程的船票……





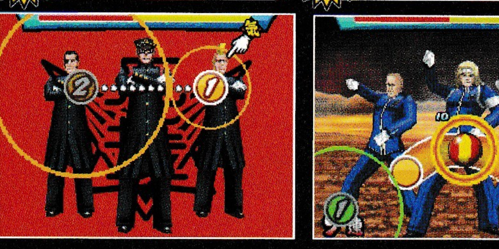
▲通过外星电视台的强大广告宣传，山太郎在外星获得了空前的成功，感谢应援团。

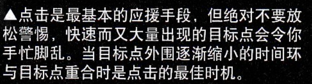
积压大量怪鞋的商店老板 **财古山太郎**

应援三大法则



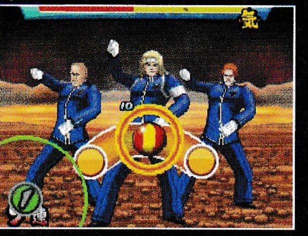
点击





▲点击是最基本的应援手段，但绝对不要放松警惕，快速而又大量出现的目标点会令你手忙脚乱。当目标点外围逐渐缩小的时间环与目标点重合时是点击的最佳时机。

滑动



▲使用触控笔压住圆球并沿着轨迹滑动，触控笔绝对不能够离开圆球，否则功亏一篑。需要注意的是有时圆球需要做折返运动，一定要时刻注意圆球的移动。

旋转



▲当应援达到高潮时就会出现通过连续划圈使其旋转的"应援团"的圆盘。在限定时间内所划的圈数越多，，获得的奖励也就越多。

对战与协力

与前作相同，本作也依旧支持2至4位玩家通过联机进行对战和协力游戏。游戏中准备了专门的对战关卡，参加的玩家可以选择喜欢的角色进行游戏。对战模式支持使用1盘游戏卡带4人分享游戏。

对战游戏





对战关卡之一，百目鬼和鬼龙院两位团长各自为一支球队应援，最终谁能够获得世界杯冠军？

对战中如果能够很好的应援，会令对手出现目标点缩小等困难障碍。

协力游戏



协力游戏中一首歌曲将分成若干段落，每位玩家负责不同的段落进行应援。玩家的姓名在下屏幕显示。

如果其中某位玩家的应援功力不足的话就会全盘皆输。

高傲华丽高洁应援团

西园寺 隼人

高洁应援团领袖，一本木龙太的劲敌。其英俊沉稳的外表深受女性的喜爱。

鬼龙院 薰

高洁应援团团长，虽然外表不如百目鬼刚猛，但他的威严令人肃然起敬。

菊池 新太

虽然详细背景不明，但是作为田中一对手的菊池新太也应该是刚加入应援行列不久的新人。

加油！我是无敌大相扑！

曲：赠言／海援队

海老山

面临解散的相扑训练馆最后的希望

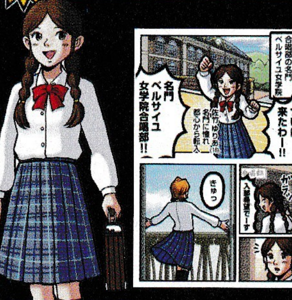


▲▲通过刻苦的训练，海老山在比赛中击败了强大的对手。

桥之下相扑训练馆所属的相扑选手海老山自从来到训练馆后就屡次输掉比赛，身为幕内级别的他连身材瘦小的小结选手都敌不过。眼看着训练馆面临解散危机，自己和3位弟弟妹妹将露宿街头，海老山发誓将重整旗鼓，成为具有更强实力的相扑选手。

转校生的实力！天使之声还是恶魔嚎叫！

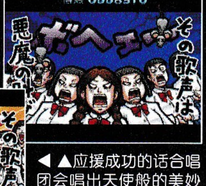
曲：Real Life Real Heart／木村カエラ



为了拯救合唱部而奋斗的转校生

佐竹ゆりあ

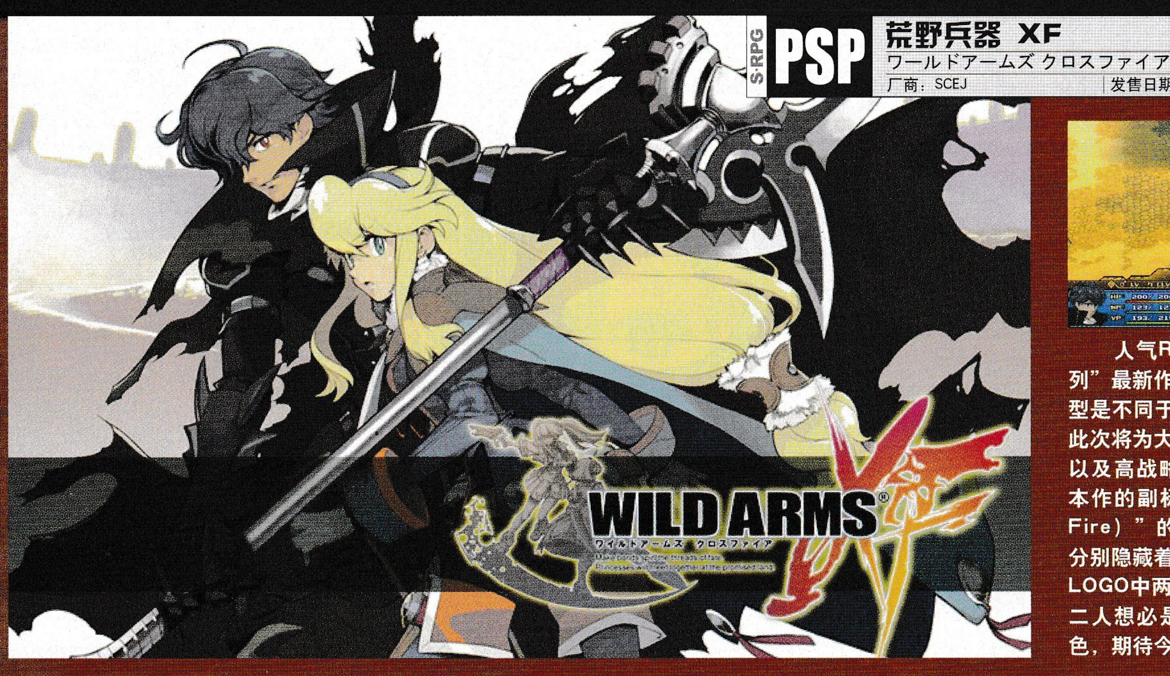




▲▲应援成功的话合唱团会唱出天使般的美妙歌声，失败的话就会是可怕的鬼哭神嚎。



一直期望能够加入名校合唱部的佐竹ゆりあ终于成功转学，结果却发现由于长年在比赛中成绩不佳，合唱部的成员们已经逐渐离去，现在只剩下团长一人。更糟的是如果不在今年的合唱比赛中获得冠军话，合唱部就会从此解散。为了心中的梦想，佐竹ゆりあ决定拼死一搏。



S·RPG PSP **荒野兵器 XF** 日版

ワールドアームズ クロスファイア		人数：1人
厂商：SCEJ	发售日期：2007年夏预定	售价：未定

人气RPG游戏“《荒野兵器》系列”最新作登陆掌机平台PSP，游戏类型是不同于之前系列作品的S·RPG。此次将为大家介绍本作的剧情、主人公以及高战略性、战术性的战斗系统。本作的副标题是“交叉火力（Cross Fire）”的意思，而X、F两个字母中分别隐藏着一柄大剑和一支手枪，正是LOGO中两位神秘女性角色的武器，这二人想必是影响整个故事的关键性角色，期待今后的发表。

《荒野兵器》系列 第一款S·RPG作品登陆PSP！



年龄：26岁　身高：178cm
为了守护克莱芮萨而一直伴随其左右的青年。他平时沉默寡言，特别是不愿提及有关自己的事情。虽然他外表冷漠但实际上是一个很温柔的人。

年龄：17岁　身高：160cm
率领建国骑士团的少女，性格开朗、感情丰富，十分讨厌撒谎。虽然有时她会迷惑、迟疑，但最后总是能够做出正确的选择。

STORY

异世界“法尔加亚”，这颗行星正在逐渐荒废走向灭亡。

在遥远的过去，曾经出现过一次使文明彻底崩坏的奇异自然想象，但其发生的原因至今不明。

在这个世界中残余的资源、食物、土地和财产成为了各地无休止争夺的目标。

在这个混乱的世界中，艾莱修斯王国却能够维持着比其它国家更加强大、领土更广阔的和平环境。

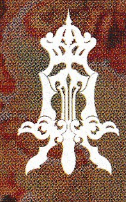
直到一年前的那起事件发生之前……

第一公主阿莱克西娅在事故中死去。

也有人认为这并非事故，而是人为的“事件”，不过至今一切都笼罩在团团迷雾之中。

公主死后，代替久病在床的国王掌握朝政大权的是“元老院”……

建国骑士团“空白画架”



“空白画架”是很久很久以前在艾莱修斯王国刚建国时成立的骑士团的名称，被命名为“空白画架”的意义是，有了这个骑士团强大武力的支撑，国家可以在“画布”上描绘理想。本作主人公克莱芮萨继承这个理念结成了新的骑士团，为了使王国恢复往昔的平稳，骑士团决心推翻实行残酷统治的元老院。



年龄：15岁　身高：158cm
艾莱修斯王国的贵族子弟，曾跟随拉布莱娜学习魔术。雷文梦想成为一名英雄，因此在战斗中十分活跃。他对大自己两岁的克莱芮萨有着淡淡的爱意。



年龄：34岁　身高：167cm
原先是艾莱修斯王国的宫廷魔术师。拉布莱娜知识渊博，虽然不是军事专家但是她的意见和策略也足够骑士团所用。但由于她的话语中总是夹杂着很多玩笑，因此给人的印象并不像她本身那么优秀。



年龄：29岁　身高：189cm
健硕的雇佣兵，虽然外表看上去有些粗鲁但实际上十分绅士，除了拥有极强的战斗能力外，还擅长制作料理等，可以说是个值得信赖的多面手。





战斗系统全面解析

从RPG变化为S·RPG的本作将承袭前作的部分战斗系统，同时还将拥有独特的全新战斗系统。下面将为大家详细介绍一下对战斗胜负起着重要作用的“DER”、“T_HEX”以及“RSS”等战斗系统的情报。

DER 作战之前根据战况制定战略

DER全称是Direct Event Report，也就是战斗之前对战场情况和敌军情报进行分析的报告。DER是在拉布莱娜加入队伍后才出现的系统，在DER中可以对战况、战场地形、敌人的配置、通关条件、战斗中可能发生的事件等进行确认，玩家可以根据这些情报对角色的装备、道具进行准备。通过对DER的详细分析能够将我军的劣势转化为优势，从而获得胜利。



▲首先是对于战场情况的分析，在这里可以确认道具所在位置和可以利用的地形等。





▲其次是战斗开始时我方所处的地理位置和敌方的排兵布阵。



▲战斗胜利条件的确认，只要我方全员到达指定地点就可以获得本关胜利。



▲拉布莱娜对于战场情况的一些分析，从中玩家将获得一些对战斗十分有利的情报。

T_HEX 地形影响角色的行动顺序和移动力

游戏中的战斗地图由众多六角形区域“T_HEX”组成，不同的T_HEX有着高低差、移动难易等不同的地形限制，这些地形限制将影响到角色的移动能力和行动顺序。因此在行动之前玩家必须对角色即将移动到的T_HEX的地形特征进行确认，而合理的运用地形特征能够更有效的进行战斗。



▲草原地图中角色的移动距离要比沼泽地图相对远些。

与《荒野兵器V 先驱》联动

通过USB连接线，本作能够与去年年末发售的PS2游戏《荒野兵器V 先驱》进行联动。在本作中当玩家获得了名为“カモノハシ麦　”的神秘关键道具后，将PSP与PS2通过USB连接线连接并在《荒野兵器V 先驱》中的“被毁坏的祭坛”处与角色电波哥布对话，就可以实现《荒野兵器XF》与《荒野兵器V 先驱》的联动。联动后《荒野兵器XF》中将会有特别剧情发生，同时获得报酬的金额会有所增加；而《荒野兵器V 先驱》方面则会有6位强力的隐藏BOSS登场。

RES 决定敌我方行动顺序的关键数值

RES是反应值的简称，这个重要的系统在前作中也曾出现过。游戏中敌我双方角色的行动顺序都是由这个数值来决定，RES数值越大，角色就会越先进行行动。这个数值并非是固定的，而是会受到多方面因素的影响，因此战斗中敌我双方的行动顺序将会不断地变化着。



▲通过角色的原创技能可以使RES增加。



▲角色的行动顺序在画面的右方显示，RES也可以通过使用道具来增加。

CB 爽快而又具有战术色彩的连锁奖励

CB是连锁奖励（Chain Bonus）的略语，战斗中当我方角色连续对一名敌方角色发动攻击的话，将会获得额外的攻击加成。虽然要使CB成立必须要对RES和T_HEX进行周密的计算，但一旦成功将会给敌人造成致命的打击。即使是面对十分强大的敌人，我方多名非强力角色通过CB也能够轻松将其击倒。但值得注意的是，如果敌方角色连续攻击的话也能够形成CB，这对我方极为不利。



▲将敌人团团围住后，我方开始连续对其进行攻击。





▲连锁数越大，获得的攻击加成也就越多，敌人甚至来不及还手就一命呜呼了。



FPS Wii	机动战士高达 MS战线 0079		日版
	机动战士ガンダム MS战线 0079	人数：1人	
	厂商：Bandai Namco Games	发售日期：2007年7月26日	售价：7140日元

MOBILE SUIT GUNDAM 機動戦士ガンダム MS戦線 0079

在日本经久不衰的机器人动画《机动战士高达》，在电视游戏领域同样是战绩辉煌，其足迹几乎遍及目前所有机种。作为Wii平台上该系列首款正统作品的本作，以原作U.C.纪元中著名的"一年战争"为背景，再现了联邦与吉翁旷日持久的战争以及活跃在双方阵营中王牌驾驶员们惊心动魄的战斗故事。战场是地球，武器是手中的Wii手柄，操纵巨大的MS，前所未有的激烈战斗马上开始！



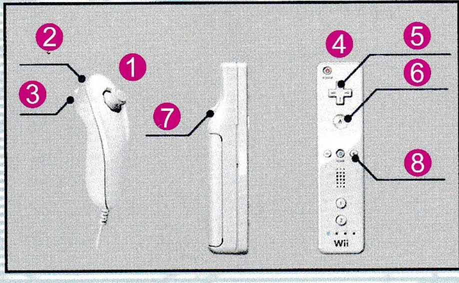
高达，屹立于大地之上！

遥控器与双节棍并用，左右开弓枪剑并用！

作为一款以体感操作为特征的游戏，本作的最大卖点就在于Wii遥控器手柄与双节棍手柄的配合使用。左手的双节棍手柄控制机体的移动和锁定等功能，而右手的遥控器手柄则担负着瞄准、射击和格斗的重任。只有两支手柄交替配合，才能在游戏中如同真正的NewType那样潇洒自如地作战。

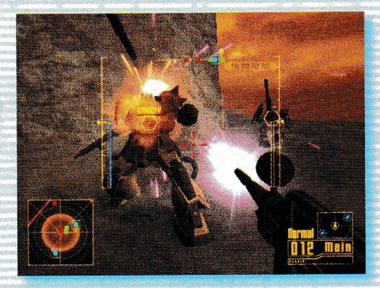
红色的机动战士，是夏亚！





终于被我找到了，高达！

▲游戏中也会不时穿插类似电影拍摄手法的战斗画面，再现阿姆罗与夏亚因缘对决的壮观场面。





使用Wii手柄左右开攻，感觉就如同与机体合二为一般的自如和爽快。

	双节棍手柄	
1	摇杆	机体移动
2	C	目标索定
3	Z	冲刺、跳跃
	遥控器手柄	
4	信号发射器	机体方向变更及瞄准
5	十字键	狙击模式切换
6	A	格斗模式切换
7	B	射击武器发射
8	+	战术画面/暂停

Check Point 1 完全第一人称视点！

采用真实比例MS的《高达》系列作品中，大多用的是以机体背后视角为主视点的第三人称表现方式。然而在本作中，玩家将以机体主摄象机的视点为主视角，驾驶MS体验第一人称射击游戏在战斗时所特有的紧张和刺激。从这个角度上来说，本作可以说是一款完完全全的第一人称射击游戏。

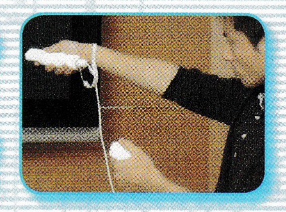


▲瞄准敌人后准星的颜色会发生变化，毫不犹豫地向敌人MS射击吧！顺便一提，本作的视角是不可切换的哦。

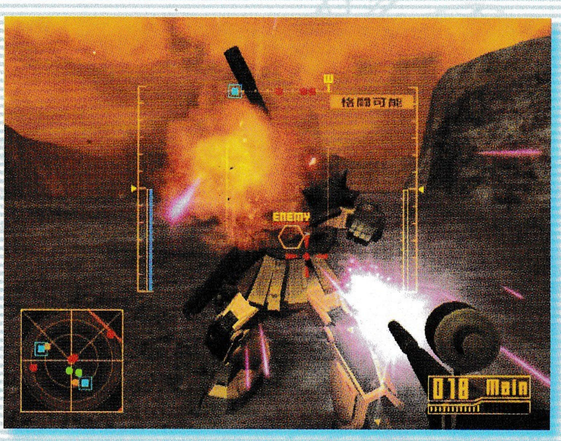


RX78-2 GUNDAM

射击

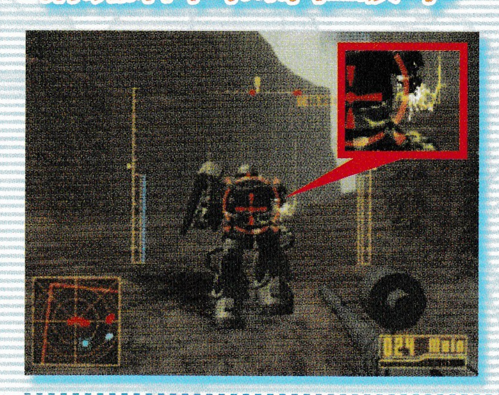


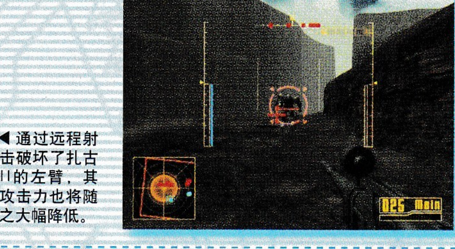
使用遥控器手柄对准电视屏幕，控制屏幕上的指针移动就可以轻松进行瞄准和射击等操作。瞄准后按"B"键就可以对目标进行射击，按住"C"键则会自动锁定敌人正面位置，进一步降低了瞄准的难度。另外，本作中的所有射击系武器都有弹数的限制，威力越强的武器，弹药限制也越明显。



精确瞄准和部位破坏

在本作中，大部分MS都由头部、躯干、两臂和双足四个部位构成，因此也就有了部位破坏的概念。毁掉敌方MS的双手的话就可以降低其攻击力，同理，击毁敌MS双脚能够限制其移动力。所以，在敌人接近前先下手为强，破坏掉敌人的某个部位，无疑将为接下来的战斗争取更多主动。

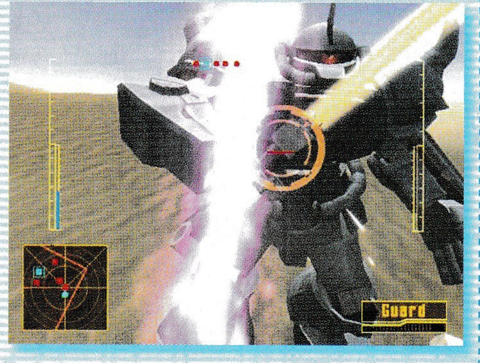




◀通过远程射击破坏了扎古II的左臂，其攻击力也将随之大幅降低。

格斗

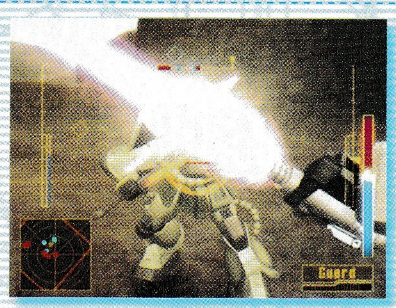
当自机与敌机接近到一定程度时，屏幕上方会提示可以进行格斗攻击。此时按遥控器手柄上的"A"键，就可以切换为近战格斗兵器。格斗武器操作起来也很简单，判定则基本上可以被分为横向和竖向两种，依照一定的顺序按键还可以形成连续攻击。另外，在格斗状态下按"B"键，就会进入防御态势。



▲对于高速接近的敌人就用格斗攻击解决，移动缓慢的对手则用远程射击来对付，因地制宜的战术选择十分重要。

拼刀模式

当自机与敌人同时作出格斗攻击动作时，就会进入拼刀模式。此时继续挥动Wii手柄的话，会发现右侧计量槽的蓝色部分徐徐上升。坚持5秒钟左右后，如果蓝色计量槽能够超过红色部分，就意味着拼刀战的胜出。如果蓝色部分能够大幅超越红色部分，还会出现具备压倒性威力的特殊攻击，配合魄力十足的特写镜头，帅气程度绝对满点。

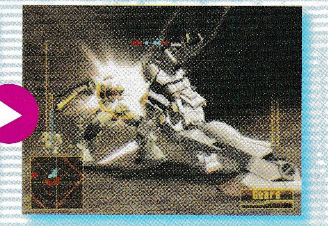


◀进入拼刀状态后，不停地上下左右挥动Wii手柄，右侧的蓝色计量槽就会随之增加，坚持一定时间就会胜出。

挥舞遥控器手柄，体验斩杀敌人的快感！

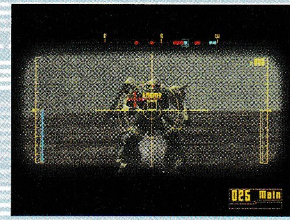




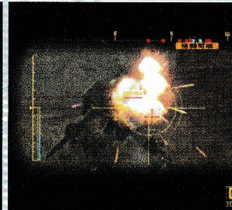


狙击模式

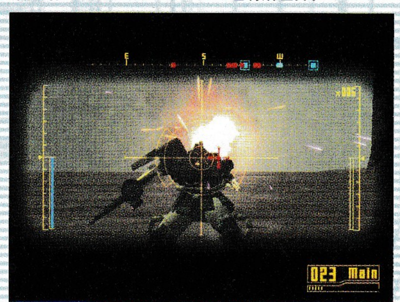
当按下遥控器手柄的十字键时，将由普通射击切换为狙击模式。在狙击模式下不仅可以自由进行镜头缩放，还能瞄准敌机体的各个部位进行精确射击。另外，在狙击模式下击中敌机头部的话，还会有一击必杀的爆头效果哦！



▲发现远处正在接近中的扎古II，此时切换到狙击模式。



▲击中不同部位后效果也有所差异。



▶使用RX-78的光束步枪击中敌机头部的话，可以造成相当程度的破坏，甚至一击就放倒一个敌人。

Check Point 2
充分利用补给点

在本作的关卡中会出现一些补给点，发现这些补给点后可千万不要放过！操纵MS接近补给点，按"A"键就能自动回复机体耐久力和射击系武器的弹药数，在你死我活的残酷战场上可谓是救星一般的存在。不过补给过程中机体处于完全无防备状态，所以也不要光顾着回复而中了敌人的圈套。

耐久和弹药回复！



◀战场中的补给箱。

▲机体耐久力下降或是武器弹药数耗光时，补给点就成了玩家生存的惟一希望，而且本作中的补给点并没有次数限制，大家可以放心尽情使用。

下一页是精彩的登场角色介绍，千万不要错过！

与无数王牌驾驶员一起驰骋疆场！

登场作品名单
机动战士高达
机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士高达 第08MS小队
机动战士高达外传 蓝色命运

本作以U.C.纪元中最为著名也最为漫长的“一年战争”的地上战斗部分为背景，共收录了该历史时期中出现的四部作品。在“主线模式”中收录的“王牌驾驶员模式”中，玩家将与各部作品中的人气角色们并肩战斗，以完全不同的角度来审视和感受“一年战争”的波澜壮阔。

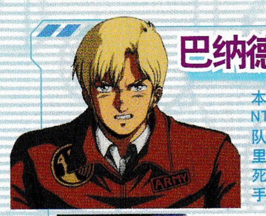
机动战士高达



阿姆罗·雷

就如同RX-78必定在《高达》游戏中出现一样，阿姆罗也是系列中登场次数最频繁的角色。身为高达开发者提姆·雷之子的阿姆罗本无意介入纷争，最终却阴差阳错地成为了闻名遐迩的英雄人物。

▲白色要塞小队出击！



▶拥有三倍于普通扎古速度的夏亚专用扎古

夏亚·阿兹纳布

拥有“赤色彗星”异名的夏亚，实为吉翁公国创始人吉翁·代肯之子，为报杀父之仇而隐姓埋名加入吉翁部队。由于在鲁姆战役中独自驾驶扎古II击沉联邦军五艘战舰而扬名天下。

机动战士高达外传 蓝色命运



尤·卡西玛

联邦军MS驾驶员，驾乘机体蓝色命运1号和3号机，搭载了可以在短时间内发挥惊人战斗力的“EXAM系统”。

尼姆巴斯·休特森

吉翁军大尉，同样装备“EXAM系统”的实验型MS伊夫里特改的驾驶员，是个冷酷好战且目空一切的家伙。

机动战士高达0080 口袋中的战争

巴纳德·维兹曼（巴尼）

本是吉翁军新兵，由于无意获得了NT-1的重大情报而入选独眼巨人中队。为了保护少年阿鲁和爱慕之人克里丝而决意与NT-1决一死战，最后却死在了毫不知情的NT-1驾驶员克里丝手下，可谓是造化弄人。



▲NT专用的Alex性能远远超出扎古II，不过面对有备而来的对手依然大意不得。

克里斯蒂娜·马坎基（克里丝）

地球联邦军G-4部队所属MS测试员，是一名天性活泼好强的女性。负责为阿姆罗的NewType专用机NT-1 Alex进行最终调试的她虽然与巴尼互有好感，但直到最后对决时也不知道对方的真实身份。

机动战士高达 第08MS小队



西罗·阿玛达

地球联邦军东南亚机动大队08MS小队队长，由于目睹吉翁军在SIDE2的暴行而对之深恶痛绝。尽管身为军人，但却厌恶杀戮的西罗是一个正直善良的男人。

艾娜·萨哈林

为复兴吉翁名门萨哈林家族而全身心支持哥哥基里亚斯的艾娜，是一名生性善良温柔的女性。与西罗的命运邂逅逐渐改变了她对人生和战争的认识。

Check Point 3 丰富多采的机体自定义

MS COLOR CHANGE

カラーボックス 1 2 3 4 5 6

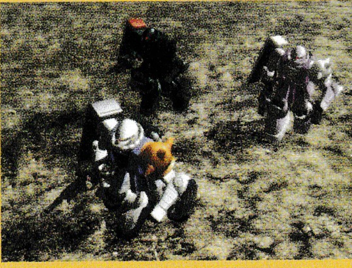
カラーパレット

赤 60
緑 80
青 120
光沢 80

カーソルが乗っているカラーボックスが、ゲーム内で使用される色になります。Ⓐを押すと、カラーパレットに移行します。

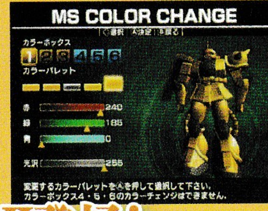
▲通过调节红、绿、蓝三原色的比例来控制机体色调。此外还可以设定机体的光泽质感。

作为本作特色之一的颜色自定义系统，允许玩家在每次出击之前随意调整机体的配色和涂装。机体全身上下五个部位，颜色可随玩家喜好任意调节。另外，玩家也可以自己调色并将其存储在游戏中，设计只属于自己的MS。



▲颜色颇具个性的扎古II小队，玩家可以像这样随心所欲地组建自己的部队。

▶全身放射出金色光芒的扎古II，与其说是夏亚专用，倒不如说是戴墨镜的某人专用机体更贴切一些。



金色扎古II登场！



开发状况 80%

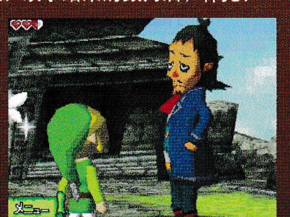
除了本期为大家介绍的“主线模式”以及其中的“王牌驾驶员模式”以外，游戏中还设置了以原创主人公和原创剧情为基础的“原创故事模式”。在这一模式中，玩家同样可以选择联邦和吉翁两大阵营参战，而且还可以通过原创主人公的视角，从另外一个角度感受不一样的“一年战争”。更多情报敬请期待本刊日后的后续报道。

"《塞尔达传说》系列"最新作即将于6月下旬登陆NDS掌机，活用NDS机能的本作将为玩家带来全新的游戏体验，游戏中几乎所有的操作都能够通过触控笔完成。除了全新的操作系统外，此次还将为大家介绍一位绅士打扮却有着猥琐面孔的新角色——莱因巴赫。

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 夢幻の砂時計

STORY

《塞尔达传说 风之杖》（以下，风之杖）故事结束的数月后，林克、泰特拉和海盗们为了探求新的大陆而出海。不久他们发现了一艘笼罩在迷雾之中的船只，泰特拉只身前去调查结果被这艘神秘的幽灵船带走，而想要营救泰特拉的林克却坠落海中。漂流到一座岛屿上的林克被妖精所救，之后与妖精一起踏上了拯救泰特拉的神奇之旅。





妖精　游戏中十分重要的存在，也是玩家操作时触控笔的化身，它将指引林克前进的方向并随时为林克提供帮助。

莱因巴赫　为了寻找危在旦夕的同伴，林克不得不搭船出海，而这艘拥有优良装备的船只正是属于贪婪的莱因巴赫。作为一名航海家以及冒险者，莱因巴赫所追求的就是巨大的财富，不过他帮助林克除了求财之外似乎还隐藏着其他的目的。

林克　游戏中的林克依旧是与前作《风之杖》相同的打扮，而本作的故事也是衔接在前作故事之后，由此看来本作应该是于2003年发表，而后又终止开发的《塞尔达传说 风之杖2》（NGC）的替代作品。

A·RPG　NDS	塞尔达传说 幻影沙漏		日版
	ゼルダの传说 梦幻の砂时计		人数：1–2人
	厂商：Nintendo	发售日期：2007年6月23日	售价：4800日元

触控笔握手中，天涯海角任我游！

移动也触控

游戏中上屏幕表示地图，下屏幕表示游戏画面，想要让林克移动到某处只需使用触控笔点击该处即可，这要比使用十字键操作方便的多。





▶画面中林克正在追赶母鸡。触控笔点击哪里妖精就会立即飞向哪里，而林克也会紧随其后到达。

攻击也触控

游戏中的攻击也全部将通过触控笔来完成，战斗时只要点击想要攻击的目标即可，十分简单。围绕着林克画圈的话，林克会使出全方位攻击回旋斩，如此直观而又简捷的操作无论是谁都能够轻松掌握。



▲攻击命中时的效果也十分华丽。当林克攻击右侧敌人时点击左侧敌人，林克会在攻击结束后立即向左侧发起攻击。

道具也触控

作为《塞尔达传说》系列"所不可缺少的各种道具的使用在本作中同样也是通过触控来进行。之前作品中需要复杂的按键组合才能够使用的道具，在本作中通过点击或滑动触控笔就可以轻松完成。





▲使用回旋镖时，先要点击画面右上方的图标，而后画出飞行的轨迹，这样回旋镖就会按照这个轨迹飞行到达目标地点。

路标也触控





▲点击菜单中的地图选项后，地图就会出现在下屏幕中。玩家可以任意涂写或消除这些标记，当然除了圈圈点点之外，也可以写下数字或文字信息。

由于NDS的特殊机能，在本作中玩家可以自己动手将重要地点或者想要前往的目的地在地图上做以标记，甚至还可以画出行进路线。此时游戏的上下画面会暂时颠倒，玩家使用触控笔在地图上自由的画出各种标记。

对话也触控

游戏中想要与丰富的NPC进行对话时只需点击对话对象，林克就会移动到其面前并进行对话。另外，点击对话中所出现的汉字还会显示出汉字的读音。



▶有着奇怪发型的大婶，不知道是否知道幽灵船的行踪。



▲点击汉字显示读音的设定应该是为汉字认知度不高的低年龄玩家所准备的。

航海也触控



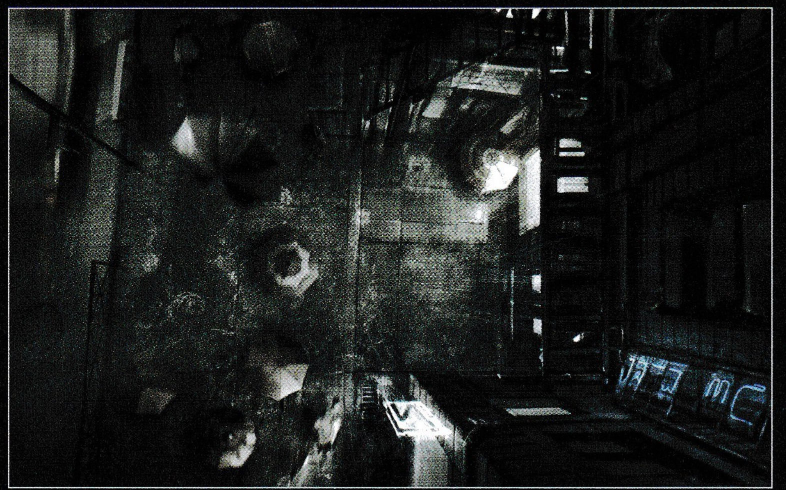
▲航行中船的行进速度也能够通过触控笔进行调节，而且可以随时变更航线。

为了搭救泰特拉林克要乘船在4大海洋中乘风破浪，而船在海上航行也是通过触摸笔来控制。首先在海图上画出航行的路线，然后船只就会沿着这条路线自动航行。航行中玩家的主要精力是对周围环境的观察以及遇敌进行海战时控制大炮进行攻击，当然大炮的发射也是使用触控笔控制。

■山姆大叔虽满面沧桑，但眼神依旧犀利、坚定。画面中荷枪实弹的警察和呼啸的警车暗示着山姆将再次陷入双重危机。

分裂细胞 断罪 Splinter Cell: Conviction

□厂商：育碧 □机种：X360 □类型：ACT □发售日：2007年末



育碧公司正式宣布旗下著名谍报潜入动作游戏“《分裂细胞》系列”最新作《分裂细胞：有罪》将于2008年登陆X360平台，游戏由育碧公司蒙特利尔工作室开发。

据悉，本作与系列前作相比，将有更多在空旷场景和光天化日之下进行的游戏部分，形式与系列上一作《双重间谍》类似。不过育碧方面保证，游戏依然将以传统的谍报潜入为主题。

在游戏的开始部分，主人公山姆获悉他的老朋友同时也是3E（Third Echelon）情报收集工作负责人的安娜遭遇险境。因此，山姆依然决定重新出山并出手相救。然而不幸的是，时隔数年3E早已不是原先山姆所熟知的那支精英编队。情报工作漏洞百出，后勤保障屡屡出错，就连3E的高级领导者也陷入政治斗争的旋涡而无法自拔。

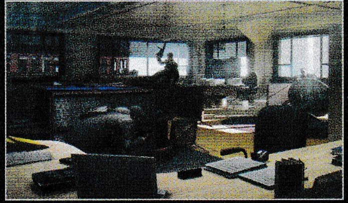
机警的山姆很快便意识到，危机并非来自外界，而是出自3E的内部。为了防止打草惊蛇，山姆决定离开3E以自己的方式进行调查。因此，在《分裂细胞 断罪》的故事背景中，山姆再一次站到了法律和公众的对立面，而这次与前作中为打入敌后进行的伪装不同，是真正意义上的反叛。LU



■华盛顿纪念碑前戒备森严，从地面的装甲车到空中的直升机，看情形山姆大叔插翅难飞。








■繁华的巴黎市区已化为一片废墟，大规模现代化战争将使全球遭受毁灭性的破坏。

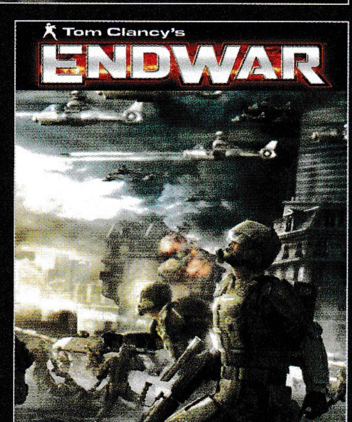
终结战争 | Tom Clancy's EndWar

□厂商：育碧 □机种：PS3/X360 □类型：RTS □发售日：2007年发售预定

“汤姆·克兰西系列”的全新作品《终结战争》是一款即时战略游戏，目前正由育碧上海工作室担任开发。游戏的故事背景被设定在了2014年，这是第三次世界大战之后的世界。

世界在经历漫长的冲突和争斗后终于步入和平，核武器被严格监控、全球经济渐趋稳定，一个全人类向往已久的理想政治格局似乎已经形成。然而短暂而脆弱的和平很快就被打破，石油短缺导致的新一轮冷战迅速席卷全球，以美、欧为首的西方阵营与以俄罗斯为首的东方阵营开始了旷日持久的军备竞争。一场由能源所引发的大规模全球性冲突正在一步步升级，而这场冲突也将成为人类历史上最后的大战，一场真正意义上的“终结战争”。

据本作的制作人曾开发过“《全面战争》系列”的Michael de Plater透露，《终结战争》自开发之初就是以“与PC平台完全不同的即时战略游戏”为目标开发的，因此将会是真正为家用主机设计的游戏。Plater表示，游戏制作小组在开发中抛弃了PC平台即时战略的传统游戏方式，重建了一种全新的游戏系统。同时游戏中的镜头将会时刻跟随着一个作战单位行进，这也是为了改变传统即时战略游戏一成不变的上帝式俯视角，给玩家带来更加真实和更具有现场感的游戏环境。



据悉，游戏中将不会分单机模式和多人战役模式，取而代之的是一个全球战役地图的设定，两种游戏模式将会同时得到完美融合。游戏中会出现三股主要势力：美国联合打击力量（U.S. Joint Strike Force）、欧洲势力（European Enforcers）和俄罗斯势力（Russian Spetsnaz）。

游戏中的在线战役将会有复杂多变的战况，所有玩家将会在同一个全球战役地图中作战。当一方有效压制了多数敌方势力时战争就会结束，然后新的战役开始。每场战役都会完全不同。制作人还举例说：“如果在上一场战役中美国被征服了，那么下一场战役的其他势力就可以开始解放美国的战役。比如发起向东海岸的大型登陆活动，就像是一次新的诺曼底登陆重现。”


■直升机为坦克部队扫清障碍，步兵则在坦克的掩护下推进。各战斗单位之间的配合是获胜的关键。



《终结战争》中将出现语言命令系统，让玩家可以方便地掌控全局。目前确定会有七种作战单位登场，他们分别是步兵、工程兵、坦克、运输机、直升机、炮兵以及指挥车。游戏中将不会有类似“魔法”的概念，也就是说所有的战备战术都将与现实完全一样遵从“等价交换”原则，要在战场上获得优势，玩家同样需要付出相应的代价。

根据目前的情报显示，游戏中最多可以带领12个单位或小队进行战斗。而游戏中的场景以及场景中出现的所有物体，一切都是可以破坏的，进一步增加了战斗的逼真程度。在个性化设置方面，玩家可以自由设定并创造出只属于自己的军队，可以选择和设计军队的战斗口号和徽章，也可以自由调配战斗单位的组合以及能力。

由于本作瞄准次世代主机，玩家将有幸可以欣赏到前所未有的真实战场表现。游戏中每个士兵和作战单位都会有丰富的战场动作和反应。当你命令一队荷枪实弹的士兵穿越战火纷飞的战场时，他们会很聪明的各自寻找掩体并且伺机从窗户里或掩体后面进行射击。如果有士兵中弹倒地，战友会将他拖到安全处施救。可以说游戏里每个士兵都是有血有肉的，不再只是以前的战争工具了，而且战场上的士兵只有存活才能获得“升级”和“勋章”等荣誉。



裂痕 | Fracture

□厂商：LucasArts／Day 1 □机种：PS3／X360
□类型：STG □发售日：2008年发售预定

去年八月，LucasArts曾经公布了与一个新的独立游戏开发商的合作关系。后来我们得知，这个开发商就是曾为初代Xbox开发过《机甲先锋 孤狼》的芝加哥游戏工作室——Day 1，而前不久推出的X360版《恐惧》也是该工作室的力作之一。尽管双方都对这一合作期待已久，但提到具体计划时，LucasArts却只透露说新的合作项目将是“一款为次世代主机开发的全新原创游戏。”

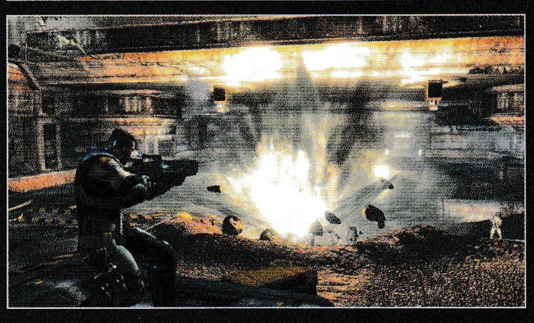
现在这款一直被重重迷雾所包裹的作品终于又有了下文，LucasArts日前正式确认了本作的标题为《裂痕》。官方同时公布了大量情报，并宣布本作目前预定于2008年夏天同时登陆X360和PS3两大次世代主机。

据悉，游戏的年代背景将被设定为2161年，由于大规模地震的影响，北美大陆被一分为二，密西西比河也塞满了流动的冰盖。在经历了这场大灾难后，美国分裂为两个国家，即东部各州组成大西洋联盟，与欧洲关系密切；西部各州组成的太平洋共和国，与亚洲结有联盟关系。

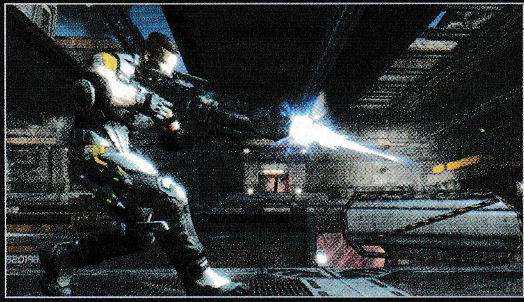
游戏开始于两大阵营在经历多年关系紧张之后刚刚进入战争的初期。大西洋联军非常倚重自动化机械军备，玩家在游戏中将扮演为大西洋联军一方作战的士兵Mason Briggs。另一方面，太平洋联军偏重于基因工程技术，并且培育出了一支由半电子生化战士组成的超级军队。双方都利用各自特有的技术和战术，来强化人类作为战士的力量。

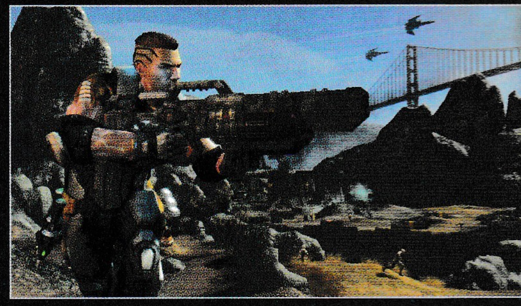
主角Briggs拥有毁坏一切的恐怖能力。LucasArts对于主角的不同武器对场景造成不同的毁坏状况特别作了说明，这些效果将会由一个叫做“场景变形”的程序来实现。“当Briggs在某个关卡的战场上扔出一颗构造手雷时，地面会爆炸隆起，使玩家可以到达以往难以到达的区域。”制作公司在说明中说道，“当碰到难以攻破的防御工事时，玩家甚至可以使用具备高爆性能的火箭发射器将地面打出深深的弹坑，再从弹坑下钻进工事内部。当被众多敌军围攻时，玩家还可以使用漩涡手雷制造出类似于龙卷风的效果，一次性将四周的敌兵清理干净。”

LucasArts和Day 1官方并未公开有关游戏联机模式的详细情报，不过根据以往的经验来看，本作的多人联机游戏可以说是板上钉钉的事。Day 1此前开发的《机甲先锋 孤狼》就是当时Xbox Live上的几款重点作品之一，对Xbox Live在美国的普及功不可没。不过鉴于距离游戏的实际推出时间尚有一年之久，开发小组依然有充分的时间对游戏内容进行调整。LU











■主人公投出的手雷能够释放出强大的能量漩涡，可以将隐藏在周围障碍物后面的敌人统统吸入漩涡并最终爆炸。


■古惑狼在本作中拥有驾驭敌人的神奇能力。

古惑狼 泰坦 | Crash of the Titans

□厂商：Sierra/Radical Entertainment □机种：MUL □类型：ACT □发售日：2007年10月

《古惑狼》最初是作为一个PlayStation主机非官方吉祥物形象出现的，但后来的事实证明一个主机平台根本不够它折腾。这个疯疯癫癫的长毛家伙在过去的几年里几乎跳遍了所有的游戏平台。他的角色相当多变，从动作英雄到卡丁车手再到最近任天堂NDS聚会的主角。现在，Sierra公司准备给古惑狼在次世代开创一个新的冒险舞台，这就是结合了新旧游戏方式强调Wii主机独特操作体验的《古惑狼 泰坦》。

由Radical Entertainment公司担任开发的《古惑狼 泰坦》，是一款以动作要素为核心的作品，不仅是游戏风格，甚至在操作与游戏系统方面也进行了重大改革。官方最近公布了一个游戏的早期试玩版，通过这个简短的Wii版试玩，我们可以初步感受到本作与系列前作相比的一些与众不同之处。

首先，最大的变化来自游戏的进行方式。在以往的《古惑狼》游戏中，开发者往往更注重表现娱乐性，而在新作《古惑狼 泰坦》中，主角古惑狼的动作，特别是拳打脚踢的格斗风格得以重点描绘。简单来说，玩家必须操纵古惑狼探索3D的游戏场景并寻找出口，配合使用Wii的双节棍和遥控器手柄打倒各种敌人。

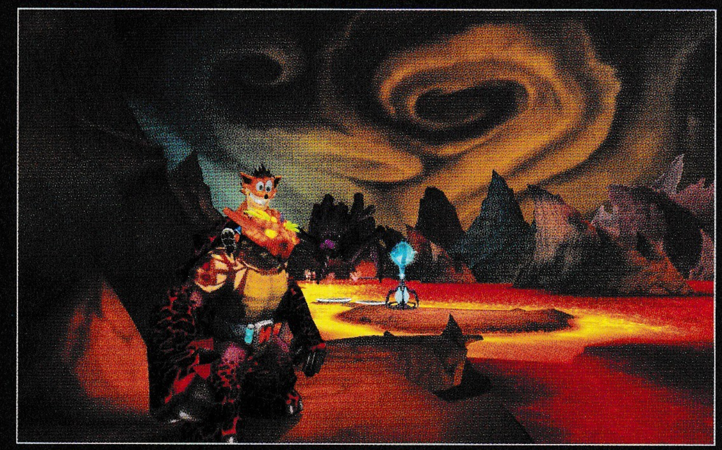
虽然用拳打和脚踢的方法足以对付身材较小的敌人，但游戏的核心设计并不在此。古惑狼在游戏中可以举起小型敌人，利用它们的不同特性去打倒大型的敌人，如此循环往复，游戏开发者把这个过程形象地比喻成“生物链”系统。说白了其实就是，玩家可以通过扔出被打晕的小个敌人来打倒体形更大的敌人，再举起被打晕的大个敌人去打倒更大个的敌人，以此类推……

关卡中的游戏进程在很大程度上取决于玩家打倒和举起敌人的顺序，游戏中有的路线会有巨大的门阻挡，必须使用特定的大型敌人方能敲开，有些地方的门则需要投掷敌人来触发机关才能开启。游戏中将会有15种不同类型的生物可以被打倒和举起，而且玩家在打败了某种敌人以后，还可以“变装”并同时拥有那种生物的特殊能力。

尽管本作的主题已经基本转为了以动作要素为主，但在战斗的间隙仍会有不少需要奔跑和跳跃通过的机关。部分关卡还保留了“《古惑狼》系列”前作的许多游戏要素，玩家必须以箱子为踏板或以一定的节奏来跳跃才能通过巨大的悬崖或是陷阱。

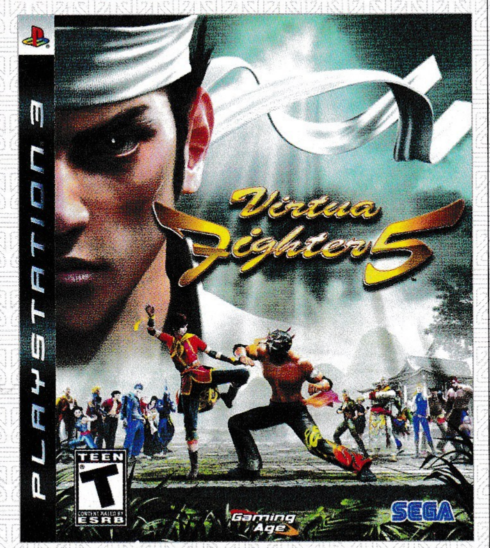
本作的Wii版中融入了许多Wii特有的操作方式。游戏中玩家可以使用手柄的动作感应功能来作出特殊攻击或是投掷动作。遥控器手柄可以用来锁定并攻击敌人或物品，也可以用来收集游戏中出现的奖励标志，其形式类似于《超级马里奥 银河》中通过摇动手柄来获取道具的方法。当快速奔跑和跳跃的时候，用手柄画圈还可以让古惑狼像直升飞机那样滑行到比较远的地方。

《古惑狼 泰坦》支持Wii的宽屏显示和480p，尽管试玩版本的画面看起来还不是很完善，但当开发者同时展示了Wii版和PS2版的画面时，可以明显感觉到Wii版的游戏画面要稍好一些。本作支持双人合作模式，你的朋友随时可以拿上手柄加入，协助你进行游戏。游戏目前预定于今年10月份正式发售，除了Wii版之外游戏还将登陆X360、PS2、PSP、NDS等平台，就让我们一起期待古惑狼的全新冒险早日展开吧。






■游戏中收录了滑板等丰富的迷你游戏，乐趣无穷。



文：一刀

FTG PS3	VR战士5		日版
	バーチャファイター5		人数：1~2人
	厂商：SEGA	发售日期：2007年02月08日	售价：7800日元

不玩格斗游戏？

这篇《VF5》Review是专门写给您的！



我知道真正的"VF饭"肯定不指望这篇小文能对自己的《VR战士5》（以下简称《VF5》）修行之旅起什么积极作用，而能耐着性子把这篇文字读下来的兄弟，估计大多数对《VF5》的了解，也仅限于之前的新作报道。所以，有一点可以肯定：在推广《VF5》的意义上，与其写什么手感啊、系统啊、相对前作的变化啊等等，真的不如写一些更基本更直观的东西。我想，一个原本对"《VF》系列"，甚至对格斗游戏这一类型不感兴趣的玩家，假如看了本文突然有了想去买PS3买摇杆的冲动，那么这篇文字就算物有所值了。

那么，首先谈谈在游戏中，我们将有哪些武术流派可以选择吧！当然，对于格斗游戏来说，以下任何流派的角色，也都将成为我们的对手。

可能有不少兄弟都对"《VF》之父"——铃木裕先生当年为搜集第一手资料而专程远赴我国实地考察的故事耳熟能详。其实，正是因为他的努力，众多对国人来说脍炙人口的中国武术流派才得以在"《VF》系列"作品中大放异彩。

先说游戏主角结城晶使用的八极拳吧！尽管在国内，该拳法与尽人皆知的太极拳在知名度和群众基础上都有明显差距，但行家有"文有太极安天下，武有八极定乾坤"的说法，却正道出了八极拳的富于技击的特征及其在各武术流派中的地位。凭借吴氏八极拳传人吴连枝先生提供的大量资料，"《VF》系列"的历代作品对八极拳的表现堪称原汁原味。《VF5》中，头发根根直立的结城，外形似乎更加硬朗，而那一趟八极打得也是刚猛异常霸气冲天。

日本人喜欢八极拳，可能根本原因还是在于该拳法的特性与空手道讲究的至刚理念相合。而要让国人谈武术，可能最先想到的还是那句："天下功夫出少林，没听过吗你？"那么，作为武术集大成的格斗游戏，《VF》里怎可能少得了少林功夫呢？历经《VF4》前后3作的逐步完善，《VF5》中所展现的少林拳法，已经颇得少林功夫神韵了。金鸡独立、罗汉打虎、蛟龙藏尾、排山倒海、双风灌耳一招一式都是有模有样。而实际操作方面，游戏中的少林叛僧雷飞便是一个依靠招数的灵活多变来给对手带来麻烦的角色，这点跟现实中少林武僧们在习武中强调身法灵活性的理念一致。

"我颠颠又倒倒好比浪涛，有万种的委屈我付之一笑！我一下低我一下高，摇摇晃晃不肯倒，酒里乾坤我最知道！"作为成龙先生的经典作品之一，电影《醉拳》在给广大观众展现了港产武侠电影魅力的同时，也使醉拳这一特色异常鲜明的武术流派给人们留下深刻的印象。相信当年《VF》诞生之初的开发人员中，成龙电影的Fans肯定也不少。于是，舜帝——这位耍着醉拳的老中医就这样诞生了。而且，随着系列的发展，醉拳那种看似步法散乱，实则虚实相生，强调在迷惑对手的过程中出其不意、攻其不备的思路被展现得越来越到位。在《VF5》中，舜帝一度成为使用率超高的最强角色之一。

好了，限于篇幅，螳螂拳高手法国小伙利昂、《VF5》中初登场的猴拳少女艾琳、打着燕青拳（霍元甲的迷踪拳即源于此拳法）的女演员陈佩以及她身患绝症的父亲——虎燕拳陈洛，在此就不详细介绍了。不过要告诉大家的是，如果作为电视游戏玩家的你恰好又对传统中国功夫感兴趣，《VF5》肯定是你必玩的游戏！

当然，假如只是来自古老东方的搏击术唱主角，多数欧美玩家可能不买账。但事实上，"《VF》系列"在欧美市场的表现还不错，相信这与作品对职业摔跤、截拳道以及现代军用搏击术等流派特色的高水平再现有一定关系。

曾以The Rock为原型的摔角选手——印第安孤狼Wolf早已成为该系列颇具代表性的经典角色，在游戏中一直以其充满力量感且变化繁多的投技为广大摔角爱好者所喜爱。而《VF5》新加入的墨西哥摔角选手——袖珍大力士El Blaze，更是以精灵般的迅速移动以及令人眼花缭乱的多彩摔投，在抢走了前者不少的风头的同时，向广大玩家展现了墨西哥摔角术Lucha Libre的独特魅力。



"木板，是不会还手的！"截拳道的创立者——在众多武术爱好者心目中浩气长存的李小龙先生，曾经在电影中借助角色的口如是揭露传统武术过于僵化死板的修习思路。而"《VF》系列"中，一直使用截拳道的Jacky，也用实际行动贯彻了截拳道不拘泥于固有套路、强调实际技击效果的理念。于是，相对同类作品中那些嘴里不停怪叫力求尽量"形似"的"李小龙like"型角色，金发帅哥Jacky似乎更像来自美利坚的截拳道嫡传弟子。

既然谈到实战，可以让一个柔弱女子成为杀人机器的军用搏击术不能不提。在《VF4》中首次亮相的银发肌肉女Vanessa便是这样一名危险的角色。除了拥有性能优异的打击技外，该角色的投技，几乎都是一些可直接让人瞬间丧失战斗力甚至生命的反关节技，视觉效果相当过瘾。《VF5》除了让该角色保持了动作招数的彪悍外，也为Vanessa小姐整了容，甚至为她提供了漂白皮肤的可能（特殊道具）。那么，曾经因为这位肌肉女糟糕的外形而对其敬而远之的你，是否有练一下这个角色的想法了呢？

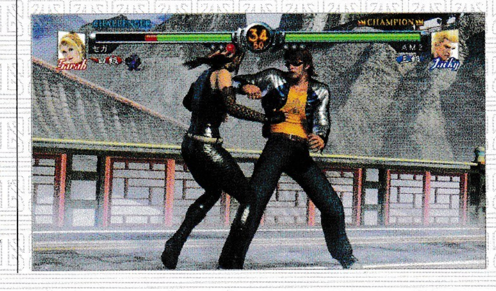
OK，假如上面的这些拳法流派统统吸引不了你，那么来自日本的柔道、合气道甚至……叶隐流忍术（好吧，我承认这个流派和木叶流忍术一样鬼扯）一定会吸引你。什么？号称"五百年没有敌手"的泰拳才是你的最爱？日本人专门为了战胜泰拳而开发的"踢拳道"可能适合您——游戏中那个吊儿郎当的意大利花花公子布拉德使的那分明就是加了投技的泰拳嘛！

好了，角色和武术流派大抵就这些，如果您觉得听起来似乎有点意思，那么不妨继续看完下面的小段，或许看完后，您就更坚定了在买下游戏的同时入手PS3的想法。

方才我们谈到了登场的角色，听起来似乎很华丽。但假如本刀告诉你这些角色的3D造型和PS时代《WE》作品中那些方脑袋球员是同一级别的，而场景也只是由简陋的方块搭建而成，那么在这个次世代主机渐成主流的时候，你肯定不会对这样的作品多看一眼，哪怕它内涵再丰富。不过，谢天谢地事实上《VF5》拥有目前家用机平台的顶尖画面。几乎看不到棱角的人物建模、皮肤细节清晰可见的贴图、令人叹为观止的细节特效等等，想必大家都已经通过官方公布的图片和影像有所了解。那么，在脑海中想象这么一个场景：

金碧辉煌的庙堂大殿中，身着雪白练功服的八极拳师与远道而来的少林武僧对峙。清风徐来，僧人的红色袈裟微微摆动。壁灯的火光映着两人的面孔，火苗在拳师的目光中跳跃。突然。但见白光一闪，随着一声大喝，拳师的铁肘直奔武僧的软肋。又是电光火石的一瞬，武僧竟已闪到拳师的一侧，而后者的手腕，也死死地被武僧单手箍住动弹不得。此刻，火焰剧烈抖动，再看武僧，一条黑色布条蒙在双眼上，暗红色的火光在那张清朗的面孔上跳动……

本刀负责任地告诉你，游戏中所能展现的场面，远比以上描述要精彩得多，尤其在气势恢宏的尼亚加拉大瀑布前、在沧桑肃穆的敦煌莫高窟中、在流光溢彩的极地夜空下，当你亲自操作自己喜爱的角色与不同流派的高手切磋时，那种感觉真的妙不可言。



文：迷路男



RTS NDS 圣剑传说 玛娜英雄 日版
聖剣伝説 ヒーローズ オブ マナ
厂商：Square Enix | 发售日期：2007年03月08日 | 人数：1人 | 售价：4800日元

勉强没有幸福

不要说再见，再见时我已不再是我

如果你不是一个《圣剑传说》的忠实Fans，如果你不是冲着A·RPG去尝试这款作品，如果你只是个TV游戏爱好者而没有玩过诸如《魔兽争霸》、《红色警戒》之类的游戏，那么在掌机上出现的这一款即时战略游戏说不定会让你欢呼雀跃。

因为传统游戏靠手柄操作的原因，这类在PC上异常火暴的游戏方式一直无缘家用机平台，而NDS掌机触摸屏的特殊操作方式使即时战略游戏成为了可能。但这仅仅是一种可能，如果爱好者们利用这种"可能"在上面做出"魔兽争霸"的模拟版让玩家娱乐一下，我们会欣然一笑然后赞扬一句"NDS真乃神机"；可如果游戏厂商视其他"不可能"于不顾，拿一个《圣剑传说》这样的传统游戏在上面搞创新，玩家就很有怨念了。

和PC上许多成熟的同类型游戏一样，《圣剑传说 玛娜英雄》包含了收集、生产、战斗等即时战略游戏的经典要素。

玩家有一个可以看作是主基地的航母，围绕着航母，玩家需要操作角色去收集资源。资源分两种，矿石可以用来建造建筑，召唤塔、回复塔、祭坛等各种辅助设施让战斗有利于我方；而果实可以用来召唤MOB，同样MOB分为不同的种类，不同种类之间互相克制。而游戏的过程就是在采集资源，召唤MOB，骚扰进攻敌人这三种方式的互相配合中慢慢展开。

当然这些即时战略的要素都是经过"《圣剑传说》系列"的经典要素重新包装过的，控制的角色变成了游戏中的英雄，而MOB都是由系列的经典怪物扮演，后期也可以和精灵达成契约，这些要素都让老玩家在新鲜游戏方式的同时也可以从中找到许多亲切感。除此之外，游戏也融合了RPG的要素，除了角色不能升级之外，装备、魔法甚至必杀技样样齐全，配合《圣剑传说》的世界观，一个适合战略游戏的关于叛国和拯救的故事在几场战斗中间穿插叙述，出来的作品倒也像那么回事情。

但是，我们要说，这可是《圣剑传说》，一个有着15年历史的曾经奠定A·RPG经典模式的游戏系列。如果说NDS上的上一作《圣剑传说 玛娜之子》是光有"圣剑"之形，没有"圣剑"之神的话，那么这款作品完全就可以说是形神全无。做游戏也和写文章一样，你做即时战略不要紧，只要形散而神不散，老任不是把《银河战士》从ACT做成了FPS还同样杰出吗？但是如《光明之泪》这般让光明Fans们欲哭无泪的话也就只有从自身找原因了。

可惜，《圣剑传说 玛娜英雄》成为了后者。



既然不合适，勉强是没有幸福的

NDS身为现在最流行也是最卖座的游戏掌机，谁都不会错过把游戏放在这个平台上赚钱的机会，更何况是商业头脑如此发达的Square Enix。作为一个有着与众不同游戏方式的游戏掌机，大家都绞尽脑汁的带给玩家新鲜的游戏体验，更何况是总是走在创新改革前端的Square Enix。

但是NDS真的是个跳下水去就能捞上几桶金子顺便全身光彩夺目的瑶池仙境吗？

看看那几个被毁掉的超级大作就知道答案了。那些在其他平台上业已成名的作品带着闪亮光环驾临NDS，带来的，除了给玩家深深的希望，更深的失望之外，也就只有留给评论者口诛笔伐的材料而已：

《强扭的瓜不甜——评"WE DS"》
《没有金刚钻，别接瓷器活——评"真三国无双DS"》
《传说12年，一夜回到解放前——评"风雨传说"》

凭心而论，对比上面的那几个游戏，《圣剑传说 玛娜英雄》虽然画面算不上NDS里面最顶尖的，凸显立体感的3D背景和体现唯美画风的2D人物却也使整个游戏清新可爱，再加上数量不少的精美CG和悠扬的音乐，起码作为一款掌机游戏，《圣剑传说 玛娜英雄》做到了看上去很美。

但这并不是好游戏的惟一标准，不然也不会有那么多PSP和NDS的口水仗可以打了。

作为即时战略游戏，NDS除了提供触摸屏这个比鼠标还要方便快捷的操作方式之外，还免费赠送了狭小的屏幕，恶劣的操作感等诸多不利因素。

首先，NDS3英寸192×256像素分辨率实在太小了，所以战斗过程中不得不经常使用方向键移动镜头所在位置，制作者倒是考虑到了这一点，利用视角旋转和上下屏幕切换可以快速寻找目标位置，但那样一来，保证你不到三分钟就头晕目眩。同样因为屏幕的关系，召唤塔、回复塔、祭坛等建筑需要在进入主基地航母内部之后才能建造，并且都是建造在航母内，那么在游戏过程中也就没有破坏建筑这种概念和相关的战略战术了。

而更要命的是因为机能所限，游戏几乎是在一种类S·RPG的走格子的节奏中进行的，普通操作中，玩家只能一个个操作屏幕上的角色，并不能一起或者组队操作，当要按自己意愿框定几个角色一起活动时就要点击屏幕上特殊的操作命令，这个时候整个游戏就会处于暂停状态，一个即时战略游戏居然在战略部署的情况时会停下来，那它的战略性就可想而知了。

PC上《魔兽》和《星际》玩得多的人一定知道，即时战略玩到最后，战略战术就那么翻来覆去的几套，见真功夫的便在于一个微操。而到了这个小小的NDS上，这便成了空中楼阁，抛开那无法定位的点击感不说，光是发出命令到角色开始执行那近一秒的延迟，就让你欲哭无泪，而NPC和MOB的低AI，常常不知所谓的原地打转以及绕远路，胡乱攻击等问题更是让你手忙脚乱却一无所获。

我们再也回不去了

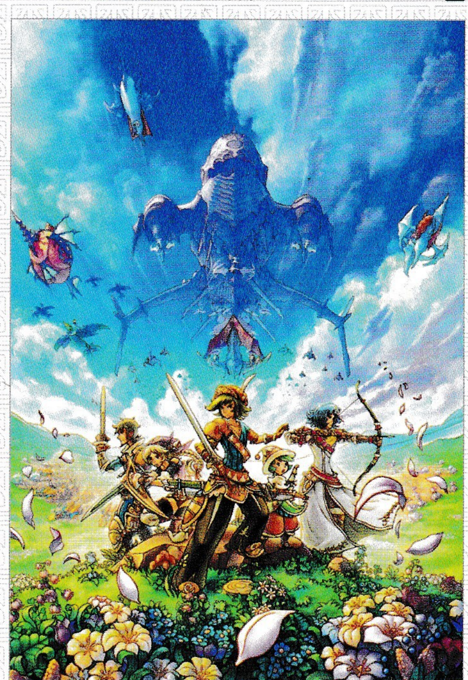
以上，从一个即时战略游戏的角度，《圣剑传说 玛娜英雄》从系统上还做得很朴素，并且这种朴素因为操作性的恶劣而愈发简陋，把这样一个游戏放在NDS平台，怎么说，都太勉强了。

"《圣剑传说》系列"经历《圣剑传说4》和《玛娜之子》的低谷之后祭出了焕然一新的即时战略版《玛娜英雄》。

虽然从结果上看销量惨淡，甚至远不如前两作，但这种在死胡同里找出路的创新确实值得系列的玩家感到欣喜，甚至比《月下夜想曲》之后不断重复自己的《恶魔城》更值得敬佩。

联系两个多月之后发售的同样可以划为即时战略类型并且操作上更加成熟的《最终幻想XII 亡灵之翼》，我们在抱怨的同时也可以看到游戏厂商敢于打破常规的勇气，虽然怎么着原先被称为创新之作的《圣剑传说 玛娜英雄》相比两个月后《最终幻想XII 亡灵之翼》的创新存在，更像是一个Square Enix投向市场的试水之作。

但是这种改变到底是英雄的勇气，还是笨蛋的鲁莽，还得交给时间来检验，既然我们回不去了，那就看看以后会如何。LU





随着五·一黄金周的到来，各地的“天下聚会”五·一专题活动也都相继地热火朝天的开展了起来。全国各地的玩家们纷纷响应号召，利用这宝贵的假日时间，以机会友，通过联机、比赛等形式寻找志同道合的游戏知己。这次的大型主题聚会活动，除了先前所预定的聚会之外，不少地区的玩家们也都自发的组织起来，以天下聚会的模式在各地展开活动，成为了五·一假期里的一道瑰丽的风景线。对这次的大型聚会活动，玩家们均表示“开心”、“够劲”、“下次还要参加”！



■好大阵势的舞台布景！

■有Wii就有“大家”在一起！

■仅仅是部分玩家就已经堵塞了入口！

“无所谓你拥有什么机种，不在乎你喜爱什么游戏，只要你拥有一颗热爱GAME的心，就来参加我们的聚会。”2007年5月6日，这个北京TV GAME玩家祈盼已久的日子终于降临，在《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、levelup.cn网站、黑角公司、中关村E世界动漫酷地带以及广大TV GAME玩家的大力支持下，“天下聚会”五一大派对如期举行。

整个派对始终保持在欢快、和谐、有序的气氛中，比赛，联机，交流，试玩，一切进行的井然有序。PSP和NDS的比赛自然地将掌机玩家分为两大阵营，PS2和Xbox360的比赛区域也有大量家用机支持者驻足围观，Wii和Xbox360的试玩机前更是人头攒动。也许是北京的掌机玩家对于这类大型聚会渴望已久，一见到兴趣相投的朋友就开始沉迷于联机之中而“不能自拔”，导致晋级赛前选手们都找不到了。

活动进行到下午2点，当红歌手、《桃花朵朵开》的演唱者阿牛，应北京音乐台之邀出现在活动现场，成为本次活动的最大亮点。阿牛的歌声将人们的注意力迅速聚集到我们聚会的现场，吸引来更多的观众，当时现场人数已达500人之多。更有玩家有幸登台和阿牛亲密接触，将现场的激情引爆至最高点！

经过一天紧张激烈的比赛，各种精美的礼品最终花落各家。比赛选手们惺惺相惜，握手致意；玩家们纷纷合影留念，互留联系方式，依依惜别，大家相约下次活动一定再聚首！

——方糖



■好厉害，奖品多到拿不下！

■全神贯注的两位MM在玩什么呢？

■郑州玩家合影。

5月1日是五一黄金周的第一天，在郑州文化路上的避风塘迎来了这么一群奇怪的客人：他们手持各式“板砖”聚集到了店门口，那些黑白色的“板砖”既有SONY牌的，也有NINTENDO牌的，场面十分壮观。不要害怕，他们不是前去砸店的，而是去参加热心玩家Bani所举办的“五·一黄金周PG Man玩友聚会”活动。大约上午10时左右，前来参加聚会的玩家已经达到了50人，避风塘内的人气急剧上升。10点30分，聚会正式开始，各项比赛如火如荼的进行开来。随着各项赛事的升温，聚会人数也逐渐达到了顶峰，从起初的50人一下子增到了70多人，而聚会在此时也达到了最高潮，参加者大呼过瘾。

——Bani

正当郑州玩家玩意正浓的时候，南宁的玩家们也没有闲着，5月1日当天，多达70名玩家，相聚在南宁思贤建政路口汉尔巴斯自助餐厅，参加这次由南宁掌机同盟组织举办的“天下聚会”五·一南宁站掌机玩家聚会活动，他们中间不乏有从武鸣、田东、钦州等其他地区不辞劳苦坐车前来参加的。这次聚会中有联机比赛、Wii试玩等内容，玩家们互相交流切磋游戏经验感想。而在联机之外，还穿插了吃西瓜比赛、抽奖等有意思的小游戏。伴随着欢快和谐的氛围，许多之前从未谋面的玩家，在见面后都有一种相见恨晚的感觉。比赛非常火爆，许多玩家的高超游戏水平实在让人大饱眼福。聚会里也来了不少MM玩家，成为我们聚会中一道靓丽的风景线。

——小紫



■天下聚会与MM玩家

■为什么MM玩起游戏来都给人一种特别“用功”的感觉？

昆明



■蛋糕有点小，139人貌似不够分吧？

■有Wii的地方就有暴走的玩家！

在五一黄金周的第一天，由昆明掌机玩家自发组织举办的“天下聚会”五·一昆明地区掌机玩家聚会活动圆满召开。这次聚会不仅仅是一次普通“天下聚会”活动，更是昆明地区“LU昆明玩家专用群”建群一周年生日Party！

聚会组织者们牺牲了休息时间，精心策划了此次活动的比赛项目及比赛规则等，不仅使得前来参加的玩家人数刷新了聚会的纪录，达到了139人，更是紧紧团结了昆明地区大部分的PSP玩家和NDS玩家。在这次聚会上，大家围坐一堂，展开联机比赛，互相交流切磋游戏经验感想，当时的情景只能用融洽二字形容，正所谓天下玩友是一家。

——游戏妖怪

上海



■玩家合影。

■次世代主机、掌机大集合，要什么我们有什么！

■脸上的笑容已经说明了一切！

“PSPsh，让联机无处不在，让玩友成为好朋友，打造China最好的游戏聚会-期待你的加入”。2007年5月4日，这个PSPsh、GAMEsh玩家祈盼已久的日子终于降临，在levelup.cn网站、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及黑角公司的全力支持下，PSPsh和GAMEsh的组织者合作主办的“PSPsh——一起感受次世代的到来”主题聚会隆重上演了。

聚会的开场就以“认识你我”开始，玩家们纷纷上来做自我介绍，许多曾经在游戏中、网络中认识已久的玩家伙伴也随之成为了生活中的好友。管他什么主机之争，PSP和NDSL在那一刻，看起来都是那么的登对，天下玩家本都是一家人嘛。简短认识后，精彩的活动纷纷上演。Wii和PS3试玩机前人头攒动，大家都迫不及待想感受一下次世代主机的魅力；Xbox360的比赛区域也有大量家用机支持者驻足围观；PSPsh的比赛在紧张.激烈.有趣.和谐的气氛中进行着，逐个PK出赛时三甲，捧着精美的礼物和奖品，大家笑得嘴都合不拢了。

这次聚会总的人数到达了123个玩家之多，PSP、NDSL、PS2、PS3、Wii、Xbox360……好像到了电玩展一样，一天的时光也是飞逝而过。在互留联系方式后.大家都期待下一次的再见，期待“天下聚会”、PSPsh、GAMEsh下一次的聚会，期待您的加入，一起打造China最好的游戏聚会。

——金色のKIRA

西安

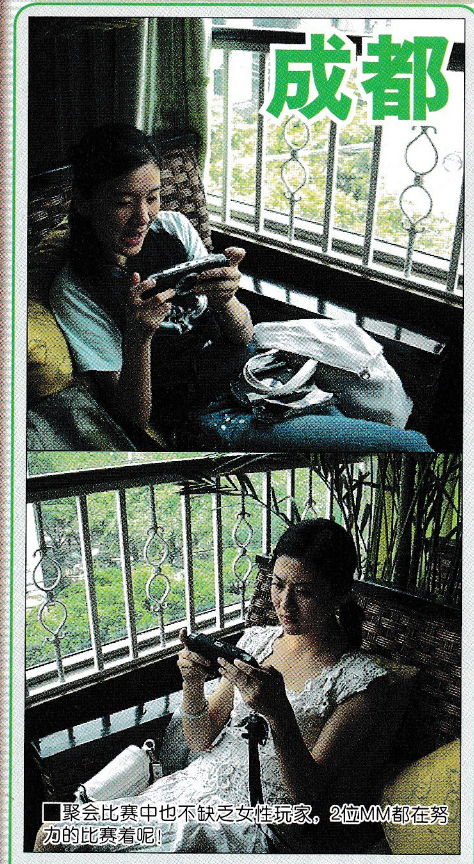


■“粉色”P友，够味道，够断背！

2007年5月6日，天气晴好，西安气温稍高，在无尽的热力中，本年度的“天下聚会”西安站拉开了序幕。得益于levelup.cn、《掌机王SP》、《游戏机实用技术》等媒体的半个月来铺天盖地的宣传及大力支持，聚会的前期宣传工作做得十分到位。不到中午十二点的时候，热情的玩家门就占据了避风塘大厅的半壁江山，我们预计80人的规模被翻倍提升，统计人数已经达到了180人的惊人数字，可以说下至五岁小儿上至不惑大叔都参与了这次的聚会。感谢levelup.cn网站、《游戏机实用技术》以及《掌机王SP》为我们这次聚会提供的的宣传和礼品，也感谢黑角公司独家赞助的丰厚奖品，最后当然还要感谢来参加聚会的260位朋友们，“天下聚会”，汇聚天下！让我们共同期待下次“天下聚会”的到来！

——鬼鬼

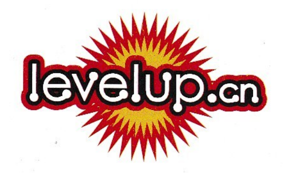
成都



■聚会比赛中也不缺乏女性玩家，2位MM都在努力的比赛着呢！

在5月6日这个阳光明媚的早晨我们五·一“天下聚会” PSP <成都玩家>の华丽聚会如约开幕！成都各地的PSP朋友们都陆续赶来参加这次聚会，前前后后来参加聚会的玩家数有近百人~可谓相当不错了。这次聚会也有相当多的比赛竞技类项目，而且这次聚会因为有了levelup.cn、《掌机王SP》、《游戏机实用技术》等媒体的支持，使得聚会异常多姿多彩。让聚会比赛显得更加有趣充实带劲！

——无妻









更多有关本次聚会的后续详细报道请关注近期《游戏城寨》、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及levelup论坛“天下聚会”板块！感谢各位聚会组织者辛勤的劳动及黑角独家赞助的游戏周边奖品。



大江东去浪淘尽

——记"久多良木健时代"的落幕

"享有PlayStation之父美誉、现年56岁的久多良木健（Ken Kutaragi），在缔造了一代家用机神话后，即将从索尼SCE主席兼首席执行官的职位上宣告隐退。SCE官方正式对外确认，久多良木健离职的消息将在今年6月19日的公司年度股东大会上对外宣布。"

有些事情仿佛都是早有预料的到来，信息时代，山雨欲来风满楼。而敏感如关心着游戏业界的玩家，相聚离开也只是所有我们关注的故事所等来的结尾。但真的看到当SCE官方宣布一手缔造了PlayStation的久多良木健将从这个未完的王朝彻底隐退时，我们还是震惊了，内心的感情翻滚涌现。虽然谁都知道渺小的个人对于风雨飘摇的游戏业界充其量也就是茫茫海洋中的一叶扁舟，但英雄，即使没有巨大的丰碑高高耸立，却会因为这样的感情在敬仰者心中树起无形的纪念，永远流传。

文：迷路男　文编：白夜　美编：豆子

选择

——漠不关心也许更好，不钻研，不渴求知晓，但这不是人类的本性，也不是人类的心意，更不是我们存在的目的。

如果想像一下久多良木健这样一个在游戏业界叱咤风云的人物的童年是什么样子，我们脑海中会浮现出怎样的情景？

一个淘气的少年每天摆弄着手中新奇事物，爱不释手，直到把它大卸八块，而能否原封不动的装回去倒并不重要；或者，每天上课的时候小脑瓜里总是搅和着各种稀奇古怪的想法，然后在下课后跑得无影无踪直到被目露凶色的父母带回家中；又或者是再平凡不过的一个小孩突然有一天被某个游戏产品"夺去了魂魄"，从此决定了他一生的命运……

然而，这些都不是，久多良木健的童年甚至可以说是我们能想像到的所有知名人物的童年里最无聊的一种。

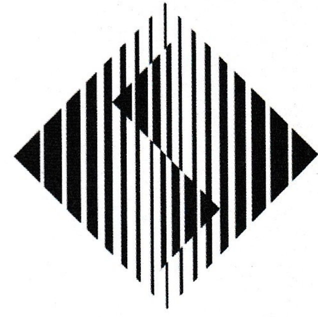
久多良木健1950年生于东京都江东区，从小体弱多病，但学习上非常认真，几乎每门功课都是满分，同时每天学习之外还要帮助家里干活，经常累得来不及脱去汗水湿透的外衣就倒在床上沉沉睡去，而所谓的游戏玩乐生活对于童年的久多良木健来说几乎为零。同时，这样的生活也决定了久多良木健沉默寡言的性格。那时候的他怎么看都是一个坚韧内向的人，无法和日后那个驰骋业界的巨人拉上半点关系，正如他的老师对他评价的那般："久多良木健无疑是一个非常优秀的学生，但是却欠缺与环境和其他人的必要协调性，应该注意经常倾听周围不同的见解……"。后来久多良木健把这句话作为自己的座右铭，经常拿出来对自己进行反省，这也使他在成长中渐渐摆脱了儿时那种只是自己和自己游戏的处事方式，但对比今天久多良木健因为PS3的失势而被迫退出业界第一线的事实，却不得不说儿时老师对他的评价反应了其一生的沉浮。

经过童年的努力学习和艰辛生活之后，久多良木健考入了东京电气通信大学电气通信学部电子工程学科。而也正是这时候，他遇到了人生中最重大的选择。久多良木健的家庭从事小型印刷工场，借以维持生计，虽然工厂不大甚至非常简陋。正如我们在日本的动漫画以及影视作品中看到的一样，日本人都有让儿子继承家族产业的传统，无论是一个跨国的大公司，还是一个做小生意的酒铺。而正在久多良木健修学大学课程的时候，他的父亲病危，家族中多数人都希望他能辍学继承家业。

从小在机械的轰鸣声中完成课后作业，在每天放学后帮助家里打点印刷事务这样的环境中兢兢业业无怨无悔长大的久多良木健本应该顺理成章的继承这个产业，然后或许凭着自己的博学和努力在有生之年开创出一点事业来。但这时候久多良木健选择了继续学习，将来毕业后进入大公司工作开创自己的事业。

那时那刻的久多良木健也许并不是毅然而然，也许他内心充满了矛盾，他也会思考家族的印刷厂如果因为后继无人而停止运作，自己这样从小的乖孩子将要承受多大的非议和内心的谴责。但他不会满足于如童年般一成不变的平凡生活终其一生，不愿意自己被束缚在家族小产业的牵绊中而停下渴求知识放眼世界的脚步，这不是他愿意选择的生活，这不是他生活在这个世界上的目的所在。

于是在父亲的支持下，久多良木健继续了自己的学业，并幸运的于1975年成为了索尼集团的一员，开始他日后波澜壮阔的事业的第一步。



像所有成功的故事一样，它的开始部分总是充满了坎坷和不如意的，交织着理想与现实冲突的不和谐音。那时候的日本流行着这样的说法："索尼如果没有了，日本人只是少了新鲜有趣的娱乐。而松下如果没有了，日本人就失去了日常生活的习惯。"这样的形容一方面反映出了索尼不同于传统家电行业的开拓创新，另一方面，这样的形容也说明日本国内对于传统产业产品的需求，市场的需要也限制了索尼的新思路新产品的发展，使得公司上下老气横秋。久多良木健进入索尼公司后参与的第一个项目就是液晶电视的研究，这在70年代中期是绝对遥遥领先的思路和技术，但因为传统电视产业的严重束缚，使得久多良木健报以强大热情和努力的第一个项目最终不了了之。时至今日，当久多良木健看见索尼旗下的产品，PSP、PS3以及蓝光播放器需要通过三星、夏普等液晶生产厂商的屏幕来展现其魅力的时候，一定也感慨良多，唏嘘不已。

具有讽刺意味的是如今以"数码"作为自己头号招牌和形象的索尼，在20前却将这个词语作为禁忌。任何有关"数码"的提案企划都将受到坚持传统家电产业的老人们的无情打压。而怀揣着"数码"梦想的久多良木健初在索尼的十多年中，尽管展现了过人的才华，也是郁郁不得志。时间过的飞快，一晃就已经没有了年轻的资本了，而成绩依稀可数，成就根本谈不上。让风吹，多少年轻的梦。锐气和热情消磨之后，许多不再年轻的年轻人选择了平凡的过其一生，甚至选择了做老人固守传统的理念，但久多良木健没有，他在等待机会，等待可以让他大展拳脚的舞台。

破灭

——我们把事物当作英雄来崇拜，到头来却发现这样的感情永远得不到回报。

久多良木健的童年没有因为一个游戏而改变他的一生，客观条件下，那个时候也没有足够可以改变人一生的某个游戏的惊艳。然而，他却通过

自己的儿子遇见了改变他思想世界的游戏，虽然这个时候，他已经是一个事业小成，整天忙于工作的30多岁的男人了。

1983年的圣诞节，久多良木健带着两岁的儿子来到了现在被广为熟知的ACG圣地——秋叶原，为的是给儿子选购一台游戏机作为圣诞礼物。

摆在他们面前的是一台索尼出品个人电脑MSX主机和一台任天堂的FC红白机，就好比习惯了肯德基搭配百事可乐的全世界的人突然看见日本的肯德基居然贩卖可口可乐一样别扭，作为索尼员工的久多良木健如果弃自己公司的游戏机不顾而选购并每天看着儿子陶醉于任天堂公司的游戏，也显得不合情理。但当他站在孩子的角度仔细观察了两台游戏机的演示之后，久多良木健被FC游戏《大金刚》的魅力所折服了，漂亮的画面，有趣的游戏方式，贴心的操作，这些都是那台MSX所没有的。

当然，被折服的还有久多良木健的儿子。于是久多良木健选择了把任天堂的FC作为圣诞礼物送给自己的儿子，并像个小孩子一样和自己的儿子一起沉迷于任天堂所打造的游戏世界中。

这样的经历结合久多良木健自己在索尼公司一向来追求的尖端高新数码技术，一个把更加美丽的画面和任天堂的游戏理念结合在一起的想法在他脑海中萌生开来。他坚信这样的有趣游戏结合高端视听享受的理念一定会风靡整个世界，让小孩和大人，喜欢游戏或者不喜欢游戏的人，都能投入到这个世界中来。而游戏也将不再只是纯粹的休闲娱乐，而是和电影电视音乐一样成为的家庭生活最重要的部分。

久多良木健很快将这样的想法写成企划书上交，可是他这样的超前理念非但没有获得公司上层的认可，却使他成为了同事们眼中的异类，一盆冷水瞬间浇灭了他重新燃起的热情。被索尼体制束缚的久多良木健也越发开始羡慕任天堂公司的发展理念，同时密切关注着任天堂在游戏主机产业上的发展，积极寻找着自己的高端数码理念与其合作的可能。

终于，在FC的继任主机SFC开发过程中，久多良木健带着索尼全新开发的PCM音源处理芯片，反复向任天堂公司进行游说。虽然实际测试中，索尼的PCM音源处理芯片效果不如雅玛哈制造的FM音源芯片，但经过久多良木健的努力，反复讲解其PCM音源处理芯片的发展潜力和领先技术，也鉴于雅玛哈FM音源芯片和世嘉MD的合作关系，终于促成了索尼和任天堂的第一次深度合作。而久多良木健自己也成为了索尼旗下为了与任天堂共同开发游戏主机而专门成立的HOME VIDEO事业部的负责人。

10多年的沉浮之后，任天堂的出现仿佛让久多良木健感到自己的人生终于找到了可以追求并为之奋斗终身的目标。而虽然身为索尼员工，但久多良木健对任天堂的崇拜和感激却是比任何人都要深刻的，甚至他认为索尼只有和任天堂合作才是惟一的将自己的技术完美地运用于游戏产业的途径。

正是在久多良木健的努力下，索尼和任天堂的关系一时亲密无间。而当图形数码影像技术不断发展，大容量CD-ROM取代原先存储介质，3D游戏代替2D平面初露端倪等等尖端技术从而促成新一代游戏主机的问世在即的时候，久多良木健意识到自己终于可以大展拳脚，将梦想变为现实。一个开发代号为“PlayStation—X”的SFC改进型主机计划在索尼和任天堂的合作中轰轰烈烈的展开了，而身为索尼方负责人的久多良木健更是将其关于把新一代游戏机发展成为家庭用数码娱乐终端的理念全盘托出，对未来的美好发展前景充满了信心。

索尼的尖端技术，任天堂的游戏主机开发经验，家庭数码娱乐终端的创新理念，无论是对市场前景还是前期拿出展示的游戏DEMO，业界对两大巨头合作的“PlayStation—X”无不是誉美之词，久多良木健仿佛看到了，一个自己缔造的娱乐帝国就在眼前。

在梦想成真，舞台聚光灯亮起的最后时刻，一切都化为了泡影，这一次，给久多良木健重重一击的并不是束缚了他十多年，几乎耗尽他青春热情的索尼，而是他一直当作巨人，当作英雄来膜拜的任天堂。

任天堂的确是一个巨人，从FC到SFC，任氏两代游戏主机一统天下，到哪里不是呼风唤雨。但这样的王朝也培养了任天堂的骄傲自满，任意妄为。在游戏业界，任天堂是老大，在他眼里，不管加盟也好，是合作也罢，甚至是亲密占有关系，只有他说了算的份。就像《满城尽带黄金甲》里那个目空一切的大王说的那样，“你要的我可以给你，我给你你就有，我不给，你不能抢。”

任天堂不喜欢以久多良木健为代表的索尼这个合作伙伴的强势态度，不喜欢索尼把自己推广的CD ROM标准强加给自己——即使那是大势所趋，不喜欢久多良木健按着自己的意志来决定下一代主机的规格，更不喜欢的是在商业利益和游戏产业上有人可以骑在自己的上面。

就这样，索尼和任天坛的亲密关系突然宣告破灭。曾经认为任天堂比索尼更适合自己发展的久多良木健面对的是突如其来的背叛的离奇愤怒，曾经大肆撮合索尼和任天堂合作的久多良木健面对的是索尼内部的指责和打压，曾经离梦想只有一步之遥的久多良木健面对的是理想幻灭之后的巨大空虚。

这时候的久多良木健已经四十岁出头。按中国的古话，三十而立，四十不惑，而对于久多良木健来说，事业一无所成，心中充满了矛盾和思考。很长一段时间里，久多良木健都阴沉着脸，一语不发，唯有久久的沉默，然而不在沉默中灭亡，就一定会在沉默中爆发，从和任天堂的这个巨人合作的幻影中走出来，另一条路等待着这个英雄去选择。

成就

——他们不会明白你会在失败中失去多少东西，世间的一切事物在平衡中命悬一线，英雄会找到自己的目标，然后去拯救他人，成就自己。

与任天堂的合作正式破裂后，索尼对于游戏主机的计划全面撤退的论调一时占据了主流，大家普遍都认为半路出家的索尼根本无法在游戏业界和称霸多年的任天堂相抗衡，更何况现在又有世嘉的新主机来抢占市场，放弃已经开发的部分，转而进军其他领域，才能把索尼的损失降到最低点。正是在这个时候，一直沉默着的久多良木健终于作出了他波澜壮阔的游戏事业中的最重要的决定：

“利用索尼现有的技术力和与任天堂合作过程中积累的经验，发展与过去游戏主机完全不同的图形技术，提供给玩家传统游戏之外的视听震撼效果，发展索尼自己的游戏主机。”

即使反对的声音再嘈杂喧哗，浩瀚无边，也终究抵不过英雄的思想奏响的最强音符。仿佛听见了时代的召唤，一直同意撤出游戏业界的索尼社长大贺典雄这时候力排众议，毅然拍板，用NIKE的广告语来回答久多：“just do it！”

1993年8月21日，索尼与SME合作成立Sony Computer Entertainment，小泽敏雄出任取缔役社长，而久多良木健任取缔役开发本部长统括硬件开发工作，停滞了许久的“PlayStation—X”计划被重新搬上了历史的舞台。

然而今时不同往日，当初依靠任天堂，索尼可以站在巨人的肩膀上，而现在，独闯游戏业界的索尼一切都要从头开始。世嘉代号为“土星”的新主机，SNK的NEO．GEO的CD机，松下3DO REAL以及任天堂另寻合作的新一代64位主机，相比之下，孤注一掷的索尼没有一点王者的风范。难怪，任天堂社长山内溥敢于公然挑衅宣称：“如果索尼的游戏机能卖过100万台，我从此用脑袋倒着走路。”


▲“如果索尼的游戏机能卖过100万台，我从此用脑袋倒着走路”。

这时候的久多良木健比任何时候都要孤立无援，他一方面要面对来势汹汹不留任何余地的强大对手，另一方面要顶着背后等着看好戏的索尼同事，但这时候的他也比任何时候都明确自己的目标，那就是做索尼自己的家庭数码娱乐终端。当英雄找到了自己的目标，他也就褪去了普通人的躯壳而成为万人瞩目的焦点，久多良木健挺身而出，独挑重担，大胆启用人才，凭借自己丰富的电子技术知识以及这20年积累的经验，亲自参与设计开发，凝结着久多良木健全新理念和索尼尖端技术的新一代游戏主机呼之欲出。

1993年10月26日，久多良木健抛弃了原先乏味的纯技术理论性宣传，召集了游戏业界几百位知名的王牌游戏制作人召开了索尼游戏机的发布会。当他走上演讲台用力拉下中央电视大屏幕上覆盖的白布时，历史性的一幕就这样出现了，在人们眼前赫然出现的是一个由数不清的多边形构成的巨大恐龙，并且随着久多良木健的控制，恐龙在屏幕上转动自己巨大的头颅，并发出震撼全场的咆哮声。所有人都惊呆了，他们看到的正是索尼新一代主机的演示画面。



◀ 久多良木健梦想的第一个结晶——PS

原先对索尼没有信心的游戏软件厂商开始被索尼的技术和游戏理念所折服，纷纷表示了合作意向，久多良木健也开始着手于对第三方软件厂商的拉拢，他深深的意识到光有一台好的主机没有良好的商业上的策略，也只是一堆废铁，而也正是在这种历练中，久多良木健也由一个智勇双全的大将成长为了一个羽扇纶巾的统帅。

1994年12月3日，各个大小游戏专卖店前排起了长长的队伍，无边无际，男女老少只为在第一时间拥有一台被称之为"PlayStation"的游戏主机。洗练质朴的扁平长方形机体，柔和时尚的圆形开盖舱，不拘一格突破常规的弧形手柄设计，买不到主机却抢先购入游戏软件的疯狂玩家，久多良木健和买到主机的玩家脸上挂着的一样灿烂的微笑，在这一天都为这个新霸主的诞生添上了浓重的一笔。

1996年2月29日阪口博信亲自挂帅正式宣布SQUARE全面进军索尼PS阵营，同时公布了PS版《最终幻想VII》的DEMO画面，惊艳全场。

1996年3月22日，《生化危机》开创了3D动作AVG的新时代，销量过百万，成为PS第一个白金大作。

1997年1月14日，SCE在东京举办了庆祝PlayStation全球出货量突破1000万的大型酒会。ENIX社长福岛康博即席宣布ENIX正式加盟PS并为之推出《勇者斗恶龙VII》。

至此，最重要的一个重量级游戏划入PlayStation旗下，也宣告了风风雨雨之后，索尼正式取代任天堂成为游戏业界霸主，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《WE》、《潜龙谍影》、《生化危机》、《寂静岭》、《恶魔城》充满梦幻色彩的时代，无数经典作品的诞生，"所有的游戏在这里集结！"

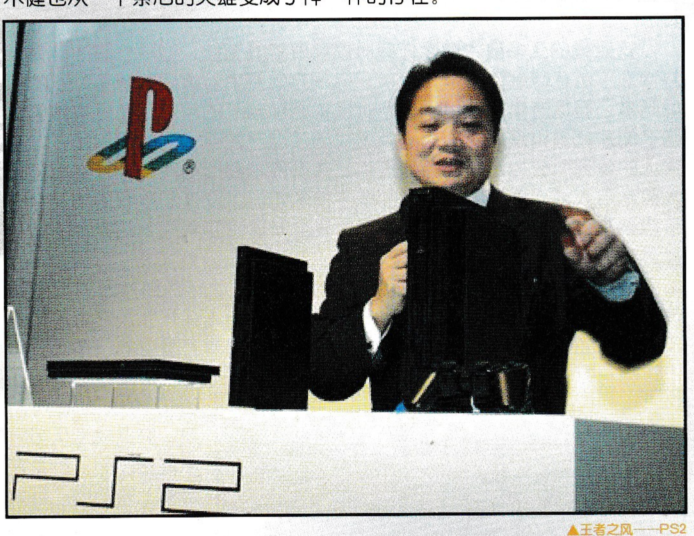
困境

——突然你生命中原本美丽的变化会反过来出卖你，这也许很残酷但是没有比自我保护更重要的了，一切都为了生存。

PS2的成功仿佛是惯性式的不可阻挡，以至于率先抢占新一代主机市场的世嘉DC壮烈在前，机能画面超过PS2的任天堂NGC在后，电脑界巨头微软的XBOX半路杀出，都丝毫没有动摇索尼的霸主地位，甚至让大家连一点象征性的担心都没有。PS2就这样延续了PS主机的王者之气，高歌猛进波澜壮阔的让游戏软件厂商为其臣服，让玩家为其买单。

随着PS与PS2的空前甚至现在看来可以说绝后的成功，更让PS之父久多良木健声势如日中天，不但成为SCEI的社长，更一度被视为SONY集团继任总裁的最佳候选人之一。

从市场的营销判断，游戏软件厂商的拉拢，PS2主机Online、周边的开发，到超薄型PS2主机PS TWO的发售，久多良木健每一次的出手都是那么的恰到好处，随着PS和PS2全球销量分别突破一亿台，久多良木健也从一个索尼的英雄变成了神一样的存在。



▲王者之风——PS2

但他毕竟不是神，就和游戏业界每一个传奇人物都有过失手的经历一样，在久多良木健的PS王朝中也有一个容易被人遗忘的污点，那就是PSX。容易遗忘并不是因为这个污点小到不起眼，恰恰是因为在久多良木健计划中欲翻江倒海的PSX最终却掀不起半点波澜。

PSX全能娱乐系统整合包括硬盘、数码多功能光碟(DVD)刻录机和PlayStation2游戏机。

对于PSX，久多良木健下了很多战略性的赌注。索尼相信消费者未来对刻录机工作速度和方式的要求会像对PlayStation的要求一样高。与其他竞争产品一样，PSX能够录制电影和电视节目，并将其储存到硬盘上，然后将它们刻录制成DVD。但由于PSX采用了与PlayStation2一样的芯片，所以消费者还可以用它来玩游戏。

但正是这样一款融合了索尼先进数码技术的战略性主机，却最终因为销量不佳，弄得个停产草草收场的份。从总体看来，PS如此庞大的一个计划，出现一些战略失误也不为过，但PSX的失败却反映出久多良木健一个宏伟的计划却也可能是致命的问题，那就是欲将PS全面取代PC的野心。

从和任天堂合作开始，久多良木健就显示了他将数码娱乐和游戏机结合的理念，只是当时的时机和技术还远没有成熟。而到了PS2时代，索尼通过畅销的游戏机搭载那时候还处于起步阶段的DVD光驱，一举将承载大容量多媒体文件的DVD技术推广到全世界，进而将DVD相关的影像技术带到了每家每户。

有了这样的成功和基础，搭载了更多功能的PSX在久多良木健的计划中顺理成章的被推向了市场，在他理念里面，对于"家庭数码娱乐终端"这个称呼，只能够用来玩游戏看DVD的PS2现在远远不够，而加载了录像、刻录、上网等更多功能的PSX才是他理想中"家庭数码娱乐终端"，虽然这个时候也仅仅只是一个雏形。



◀▲久多良木健手中举起的不仅是游戏机，更是他这一生的无限接近的梦想。

但或许是因为市场定位太高，或许是久多良木健过于急功猛进，也或许是消费者根本不需要这个加上了乱七八糟功能的游戏机怪胎，PSX在日本市场经过首发的新鲜之后，一路走低，最终被淘汰出局。但这时候的久多良木健依然认为PSX的存在有其价值，而欧美比日本更适合体现，所以坚持继续进行PSX的欧洲发售，却最终铩羽而归。

久多良木健的PS天下一统计划也体现在了索尼的掌机PSP上，很显然网络下载、电影音乐广播、GPS功能扩展、专用摄像头，UMD电影，索尼对PSP的定义已经不是掌上游戏机能够概括的了。所以每当有人把PSP和NDS的销量拿出来说事，久多良木健就会跳出来解释，"我们和任天堂对产品的定位不一样，我们针对的用户是不同的。未来的市场是属于索尼的。"

未来？在实打实的建立了两代PS王朝之后，久多良木健似乎已经迫不及待的要把他的最终理想付诸现实。在这个时候，次世代来临了，PS3也在久多良木健的亲自策划之下，华丽登场。蓝光光驱、HDMI 输出、内置无线网卡、cell处理器，大容量硬盘这些领先于竞争对手微软一大截的技术被同时运用在同一个机器上，真是够华丽的。

售价高昂，游戏开发成本高，将用不到的技术强加给消费者这样的指责铺天盖地而来，但当久多良木健将雍容华贵的PS3高举过头顶时，在他心中，举起的不只是一个给玩家的游戏机，更是他这一生的无限接近的梦想。

所以久多良木健反复强调，"相对于它的价值，PS3绝对物超所值"、"大容量蓝光是高质量视听享受的必备条件"、"X360的照搬电脑完全没有创新构架连PS2都不如"。他不明白的是，为什么当初他靠对每个不完美的部件的妥协而推出的游戏机所培养起来的忠实玩家，如今面对每一个零件都是他理念中的完美状态的"家庭数码娱乐终端"PS3时，会

反过来攻击他，甚至要求为了小小的微不足道的价格而破坏原本已经达到的完美呢？

在一路荆棘面前，顽固的久多良木健没有选择后退，没有选择自我保护，一意孤行，逆天而动像个暴君，甚至屠夫一样的去推广他的PS3。次世代的硝烟才刚刚打响，去评价PS3的成败还为时过早，但英雄，却已经停倒在了半路之上。

淡去

——所有人都幻想着做命运的代理人，能够决定我们自己的命运，但是我们真的能够掌握人生的起起伏伏吗，亦或有另一种更加强大的力量操纵着我们前进的方向。

2006年11月30日，PS3发售刚刚20天，索尼宣布了人事变动：从当年12月1日开始，原SCE代表董事社长兼集团CEO久多良木健将开始担任代表董事会长兼集团CEO的职务，而新的代表董事社长兼集团CEO将由平井一夫担任。

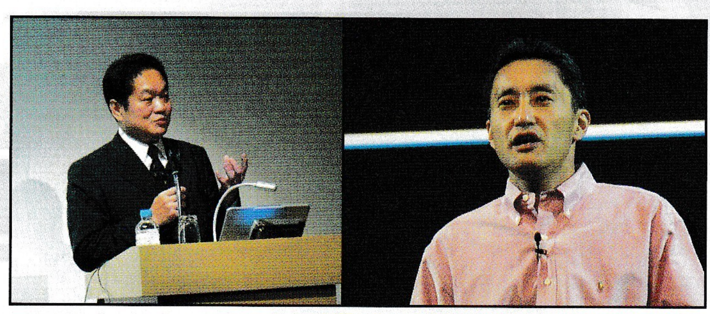
外表上看劳苦功高的久多良木健由社长升级为会长，但仔细一想不难发现，对于早已经是SCE一把手的久多良木健来说，会长只是一个虚位，而填补留下来的社长空缺的平井一夫才是真正削弱了久多良木健手中的权利，这种明升暗降的人事变动也预示着在索尼内部，已经不再对久多良木健充分信任。

一年时间里，PS3除了原来的指责外，又饱受生产线上不去，成本下不来，游戏软件流失等诸多问题，而财政不利的索尼又要找出了一替罪羊，索尼集团首席执行官霍华德·斯金格多次在公开场合批评久多良木健“自作主张”、“难以合作”、“少言寡语”。内忧外患似乎在一瞬间全都向已经50多岁的久多良木健袭来，让他疲于奔命。

但尽管如此，在PS3发售的近一年时间里，久多良木健也总是出现在PS3有关的推广活动的第一线，而每每有重大的消息要宣布，我们也会看见他那张饱经风霜但笑容依旧的脸庞。

久多良木健在用自己的方式为自己的梦想做着最后的努力，仿佛热情和执着这些年来从未退去，仿佛前索尼社长大贺典雄力排众议的那一即拍板还掷地有声，仿佛十年前逆境中PS力挽狂澜的景象还历历在目，但这一次，他不再有机会了。

2007年4月28日，SCE官方突然发表声明，6月19日起久多良木健将从索尼SCE主席兼首席执行官的职位上隐退，接替久多良木健公司主席和CEO职位的，将是目前SCEI总裁兼首席运营官平井一夫。



▲即将引退的久多良木健（左）和即将接替他位置的平井一夫（右）

执拗的久多良木健第一次听到这个决定时会不会大发雷霆我们不得而知，但这位历经风雨的“拥有伟大梦想的不可多得的实力派企业家”在最后时刻却显得异常平静，或许在那次明升暗降的人事调动后，大家都清楚对于SCEI的日常管理权正在向平井一夫过度，SCEI也正在逐渐向“平井时代”过渡了，而当这个过渡期完成，自己也就可以光荣退休了。

关于这次离职的原因众说纷云，有人解释为久多良木健性格怪癖；不懂得为人处世；得罪人；也有人解释为高层要为PS3的不力状况找人负责，或许从来就没有人能够知晓真相，也已经有太多的真相被埋没在谎言和臆测之中。

“在为PlayStation家族添置了四位成员后，终于能够从SCE毕业，我感到非常高兴。能够通过汇集全世界的尖端技术与创造性思维来改变整个电子娱乐产业，这无疑是一件令人兴奋无比的事情。我非常期待能在今后的事业上继续奋斗。”

即将离别梦想的事业前，久多良木健如是说，平静，温和。

无论他如何自大，人的可悲之处在于不能选择自己的成功，他只能选择如何回应命运的召唤，希望他有回应的勇气。



当我把这篇文章写到这里，当我试图站在久多良木健的角度去回顾他这一辈子的奋斗，忽然觉得疲惫不堪。但在他的话语中，没有说“我累了”，他还是像个斗士一样的告诉我们，他会继续奋斗。久多良木健已经56岁了，他不可能再有时间和精力去完成一个PlayStation一样的梦想，并且PlayStation的梦想也即将离他远去，这一刻，虽然也许仅限于这一刻，PS3身上每一个久多良木健所坚持的组成部分都变得光彩夺目，非凡脱俗，像极了一件艺术品，这是在那些商业化大生产的商品上所找不到的。

凭借曾经在SCE美国分社打拼的资历，更年轻也更熟悉PS3如今重点市场美国的平井一夫也许可以比久多良木健干的更好。在索尼公司眼中，PS3也只不过是一个用来创造利润的商品，但没有了久多良木健，熟悉的玩家一定会觉得这样子被打下去的PS烙印会少了点什么。

传说

——当英雄慢慢退出舞台，当英雄被人们记诵，当英雄成为传说，英雄也成就了自己。

若干年后，不论PS3以及其后续主机是成是败，看着自己曾经的热情与奋斗掌握在他人手中，已是老人的久多良木健会发出什么样的感慨呢？而我们玩着游戏时，想起这个曾开创了充满梦幻色彩的时代的老人时，又会发出怎样的感慨？

久多良木健宣布淡出之后，竞争对手任天堂社长岩田聪对久多良木健从索尼退休作出了评论，他对久多的“隐退”表示出了很大的遗憾。更有甚者在岩田老总的只言片语间总结出了任天堂要邀请久多加入的意思。

而正在大家对这个消息一片哗然的时候，却爆出久多良木健在接受国外新闻媒体采访时称自己已经在考虑融合了更多网络机能的PS4、PS5甚至PS6的设计了。一个更伟大的网络PS计划正在他心中酝酿。

随之而来的，也有阴谋家预言，久多良木健的离职只是索尼的一个烟幕弹，而隐藏在背后的是一个空前巨大的神秘新计划。

英雄已退，蜚言不断，事实的真相我们不得而知。或许功成身退的久多良木健和我们一样，听着对自己的传说，付之一笑，只是淡然的回顾着自己这几十年来的人生历程。

城寨研究室
· 硬件指导
· 汉化指南
· 周边评测
· 市场信息
主持人：兰姆

研究室专题 VOL·22

让红外不再鸡肋 教你用PSP遥控电脑

文：中国游戏环境向上促进委员会 血红新月

PSP发售已经2年半了，相信很多人都已经忘记了它还配备着一个红外模块了，这次就让我们把这个坐万年冷板凳的模块请出来舒展一下筋骨。另外，随着这些年PS2及USB接口的鼠标的普及，早些时候电脑上原来用于接驳鼠标的串口（com口）也成了个坐万年冷板凳的可怜孩子。本文就请各位一起看看我们可以如何把PSP的红外线功能和电脑闲置的串口这两块鸡肋烹制成一道可口的大餐。

准备相关软件

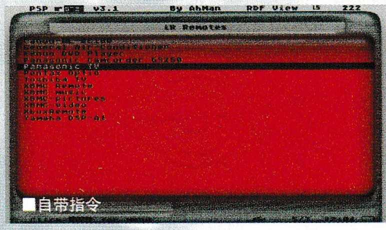
1.在你的PSP上安装IRShell（请看清安装包中的版本不要装错），它是一款著名的PSP多功能资源管理器，支持1.5、2.71SE及3.XX OE系列自制系统。这里我们主要用到的是它调用PSP红外模块发射红外信号的能力。（本文使用软件版本为v3.1）PSP作为遥控器的有效距离约为3-4米，这个距离对于操作电脑来说应该是够用了的。

2.在你的电脑上安装软件IRctrl，这款共享软件可以帮助你的电脑识别红外接收器收到的红外信号并按照你的设定去做一些事情，软件功能非常强大，而且个人用户可以无限制的免费使用！用它对电脑能进行几乎任何操作！（本文使用软件版本为v1.6）

3.如果你认识有朋友懂电路的，那么你有福了，让你的朋友按照文末提供的电路图自制一个"电脑用红外接收器"，这个小东西的制作非常简单，成本不会超过叫一份外卖，制作的原件可以在电子城中很容易的找到，接口是RS232C串口(9芯孔)。如果你没有这样的朋友也不用着急，红外接收器在大型的电脑城和电子原件城是能买到的，不过可能略贵点，实在不行就上淘宝去淘一个吧，20RMB应该有的买。其实这玩意的成本也就几块钱……我的就是一个学电路的同学帮忙做的。手工非常好哦，PCB板都是他自制的，没条件自制PCB的同学也别灰心，电脑城里可以买到同规格的接收器，十块钱即可搞定。


■自制接收器外观图

设置与调试


■自带指令

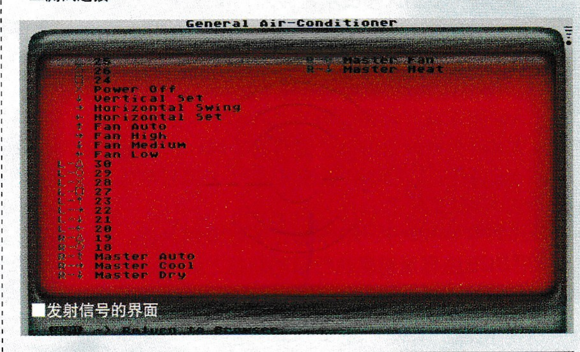


▲打开串口

以上三样凑齐以后就可以进入设置与调试阶段了，首先启动PC的Irctrl和PSP的IRShell。进入IRShell后首先就是一个醒目的LOGO"香港制造"，1.5版本（和OE使用同一版本）软件背景为红色，2.71SE版的则为蓝色。到了主界面后看到的第一行第5个图标就是我们要找的红外功能了。选择并进入。IRShell默认内置了很多家用电器的红外指令，如果你有列表中的家电的话你可以用它直接遥控所对应的家电（比如XBOX），在这里随便选一个自带命令多的电器，嗯，没错，我是说随便选一个(不过要记住自己选的是哪一个)，然后进入发射信号的界面（我选了个General Air—Conditioner，因为它带的命令够多），按照界面上的说明按一下键看看右上方有没有出现一个小的天线的图标，如果有，说明你的PSP正在发送红外信号，我们进行下一步。打开Irctrl（IRctrl主界面），界面的左边会有很多默认的命令，什么realplayer之类的，我的建议是全部删掉，我们要把有限的按键组合应用到最需要的地方去，用PSP的红外端口对着接收器的方向随便按个什么键看看PC端的IRctrl下方显示"接受数据"的那行是否有一排数字在变化，如果有，证明PSP和电脑连接正常，如果没有的话就可能是软件没有打开串口，请选择"编辑——串口打开"或者直接按热键F3，要是还不成功那可能是接收器做的不合适……仔细查查看吧，一般来说都是一次成功的。

COM1(ON)	接收数据:	020D1668

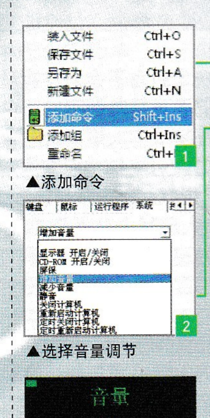
▲测试连接


■发射信号的界面

功能设置

调试完毕，开始使用，IRctrl提供了丰富的功能设置，从键盘组合键到运行某个程序，从开加减音量到开关光驱简直无所不能，下面来举例说明如何设置。

首先设置"音量增加"，PSP上我决定用三角键实现，步骤如下：


▲添加命令

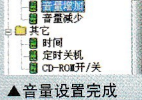
▲选择音量调节

▲音量调整

1.在IRctrl主界面左半边单击右键选择"添加命令"

2.在右半边的"系统"选项卡中选择"增加音量"，点"按键学习"

3.用PSP对着电脑然后按三角键，IRctrl就会自动识别信号并显示出来


▲音量设置完成

4.点选"应用"后保存就完成了。然后你再用PSP对着电脑按三角键（要在IRshell的同一种电器模式下）就会显示一个音量的OSD。

键盘 | 鼠标 | 运行程序 | 系统

F:\emule\emule.exe

▲运行电驴

键盘 | 鼠标 | 运行程序 | 系统

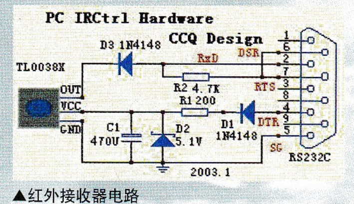
Ctrl　特殊键

Win　F4 key

Alt　(0-9或A-Z)字符键

Shift

▲Alt+F4



▲红外接收器电路

ok，就是这么简单。同理样的步骤也可以设置其他的各种功能如关机、重启、弹出光驱等等。如果需要快捷启动应用程序（比如用X键启动电驴下载），只需在上面第二步的时候选择“运行程序”选项卡后填上路径就行了。经典的组合键“Alt+F4”也可以在“键盘”选项卡中轻松完成。只有你想不到的，没有IR做不到的。最后你可以修改PSP的IRSHELL上的那张发射信号的图使之对应自己对电脑的设置，图保存在X:\IRSHELL\IRCODE中，是一张480*272的BMP图片，你需要做的就是做出自己的图，把名字改成和原图一样再替换它，然后尽情享受遥控的乐趣吧。

感谢IRSHELL和IRctrl的作者为我们带来了两款优秀软件。PS.不妨用自家电视的遥控器试试看。

汉化组的故事

剧本：APEX汉化组　原画：一屋一屋的

睡眠不足的黑眼圈

干活，干活

这是勤劳的M







深夜是属于汉化者的。等等，为什么大家都喜欢昼伏夜出？

汉化学前班　文：APEX汉化组　罗伊SD

■第二课

翻译的基本

大家好，我是罗伊SD，前一期我笼统的介绍了汉化必备的4个要点，带大家稍微了解了下汉化的目的及其产生。

众所周知汉化游戏最主要的人物就是翻译人员，在很多游戏过程中，翻译就是最重要的事情。不过光是会翻译但却没有游戏基础的翻译人员可能翻译出来的东西未必能得到大家的认可，主要原因就是汉化后的游戏情节未能体现原作的风格，学外语的都知道“语境”这要素很重要，能达到信、达、雅这3点才能完全符合原作之精髓，所以光有高深的日语造诣没游戏基础是“まだまだね（远远不够）”的，本期开始，我就要带大家深入了解汉化当中的最重要一个点——翻译的技巧及理论。

提起翻译，有的朋友可能会说：“翻译这东西，不就是会日语的人都会的东西吗？”其实这个观念是错误的，众所周知，现在的游戏哪怕是ACT都有一定的情节，更别说RPG了。要是硬说没有情节，可能也就几个游戏没有，不过现在的游戏基本都是有情节的（就连马里奥都有了……）。

从广义想来说，翻译是汉化过程中最重要的一项工作。因为能否让玩家玩明白游戏里头的精髓，完全取决于翻译人员的水平的高低。对于一些AVG等文字游戏完全是考验翻译的耐性、毅力、精力等精神上的力量。那么，要成为一名合格或优秀的翻译要具备那些条件呢？我一共总结出以下这些条件。

NO.1

深厚的语言专业知识。作为一名翻译当然要有深厚的语言专业知识，不管日语也好、英语也好，想要成为一名优秀翻译至少要有相当于日语的2级证书或者英语的4级证书（水平够就可以了，千万不要为了参加汉化组而跑去“办证”），否则的话，就只能翻译一些简单的ACT游戏，遇到那些RPG游戏的话你只能OTL了。

NO.2

深厚的汉语功底。也就是语言组织能力，如果你光会日语但是对母语没有组织能力的话，那就是失败中的失败啊！从中可以知道富有深厚的汉语文彩的剧本及台词也是很重要的东西啊。与其不会组织语言，不如不翻译，一来给自己蒙羞，二来玩家就痛苦喽。

NO.3

热爱游戏。我国的翻译并不少，但是热爱游戏的则少之又少，其中最大的原因可能就是人们对游戏的不关心，认为游戏是“电子海洛因”，虽然近几年有所改观，但是这些人即使有较多的时间及游戏知识 他也不会去花费时间去游戏上的。因此他也不可能成为优秀翻译人员。

NO.4

丰富的游戏知识面。前文中有提到，现在的游戏哪怕是ACT都有一定的情节，作为一种娱乐商品，一个优秀的游戏，比如《召唤之夜 铸剑物语》系列”不仅画面出色、上手简单还有一个完美的世界观，比如《逆转》的优势就是其推理性，而“《火纹》系列”就是需要丰富的战略知识了。这些知识如果是骨灰级别的玩家的话虽然没翻译能力，但是他看的多了也研究的多了，自然而然知识面也就广了。所以翻译也能很容易达到的。只要平时多多注意积累知识就可以了。不然翻译出来的东西可能是火星语哦。

NO.5

掌握一点汉化技术。翻译好的文本是为整个汉化工作服务的，所以一个游戏的翻译人员至少要对游戏的汉化原理了解，而且能基本了解一些汉化工具的简单用法，一来可以合理安排时间，即使检查下自己翻译的进度，也可以帮组员节省时间来搞其他工作。在我认识汉化人当中既会翻译又会破解的就一个人天使组的水晶（膜拜的人物）。

NO.6

充足的时间及良好的身体素质。虽然你具备了以上几个条件，你没充足的时间或身体不大健康的话，那我建议你还是量力而行，宁可少做也不要让自己受罪，当然，答应了的东西就必须去完成。

做人，诚信很重要。

NO.7

良好的团队协作精神。据我所知，目前除了个别汉化人员外，大多汉化工作都是有一个小型团队组成的，对于这种小型团队，并不是出众个人能力，而是要有一个整体的团队精神。发现问题及时沟通，这样才能解决问题，要主动向其他组内成员虚心请教，将自己学的知识传授给新人，要经常关心群体。千万不可互相排斥，此乃大忌。

NO.8

良好的心理素质。不必多言，很难想象一个没有耐心，没有毅力的人能够做好翻译工作，只有不耻下问，信心倍满的人才能成大器。

写了这么多，基本是结合了一下具体情况而写的，所以基本是很全面的了，没有人是与生俱来就具备这8个条件，慢来，一步一个脚印，成功指日可待。让我们向着朝阳奔跑吧！



震动、GBA游戏、无线上网 EZ三合一泛用支持兼容报告

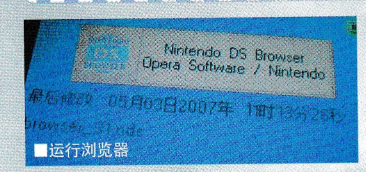
相关软件下载地址：http://pocket.levelup.cn/html-news/2965-1.html

在五一黄金周即将到来之际，EZFLASH小组对EZ三合一扩展卡进行了一次软件和硬件升级，一方面通过第三方软件使得其他品牌的SLOT-1烧录卡也能够使用EZ三合一扩展卡，另一方面推出了针对目前处于主流地位的水晶白NDSL主机的白色防尘卡大小的EZ三合一扩展卡和针对老玩家手中的NDS所推出的经典GBA卡带造型的卡带。EZ三合一扩展卡其实早在今年3月份就推出了，此卡结合了256Mbit GBA烧录卡、NDS内存扩展卡、NDS震动扩展卡三大功能，一举将NDS的机能又提高了一个层次。但令人遗憾的是上市之初扩展卡无法支持SLOT-1烧录卡。而现在，通过cory1492所制作的自制程序，即可让其他的SLOT-1烧录卡的也能使用上EZ三合一扩展卡。

EZ三合一扩展卡产品特点：

- ☆兼容EZ5、R4、M3DSS、SCDS、DSLink、AK+等主流SLOT-1烧录卡。
- ☆相当于256Mb容量的GBA烧录卡，轻松支持所有GBA游戏(2800款以上)。
- ☆NorFlash闪存芯片，流畅运行任何GBA游戏，绝无拖慢
- ☆硬件存档全面支持各种存档格式，《FFTA》、《口袋妖怪》等完美支持。
- ☆芯片拟真系统，独家支持《口袋妖怪 钻石·珍珠》联动。
- ☆支持触摸手写输入，浏览网页轻松自如。
- ☆支持UTF-8编码简体中文及繁体中文网页浏览。
- ☆互联网浏览功能对应802.11b无线网络，全国大中城市均有分布热点。
- ☆128Mb高速缓存，两倍官方内存扩展卡芯片容量。
- ☆内置力回馈震动感应电机，震感强劲有力。
- ☆独创三级震动可调机能，为玩家准备最佳游戏体验。

Wi-Fi 浏览网页



■运行浏览器

目前，Wi-Fi上网已经成为互联网应用的一大热点，只要在有热点覆盖的区域就可以使用无线设备接入上网。

对于其它SLOT-1烧录卡，EZ三合一扩展卡的所提供的解决方案十分简单，只需要使用专用的浏览器ROM即可，经测试R4、AK+、DSLINK、DS FIRE CARD均能配合EZ三合一扩展卡正常地使用浏览器。

而对于中文的支持，由于本身既是以任天堂官方浏览器为基础，对于中文的支持仅限于UTF-8编码，所以浏览中文网页时会出现部分网站出现乱码等问题。

GBA游戏测试

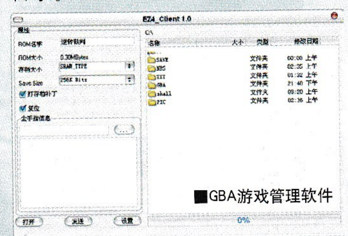
在GBA时代，无数名作创造了游戏历史上的另一个辉煌，NDS及NDSL本身就具有对于GBA游戏的向下兼容性。如何兼容GBA游戏就成了SLOT-1烧录卡的一个重大研究课题。现在通过EZ三合一扩展卡的支持，市面上的主流SLOT-1烧录卡均能够完美运行GBA游戏。在这次的评测中，我们选用了R4、M3 DS Simply、AK+、DSLINK和DS FIRE CARD这几款较具代表性的SLOT-1的卡带进行测试。





▲需要拷贝的文件(文件结构根据SLOT-1烧录卡的不同而略有区别)。

运行GBA游戏的过程略为复杂，需要先将压缩包内GBALOADER文件夹内的文件拷贝至microSD卡根目录。



■GBA游戏管理软件

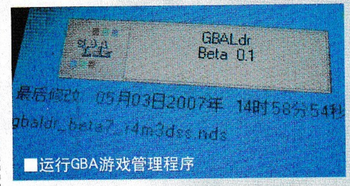
而GBA游戏必须使用EZ4_Client转换到microSD卡里。启动软件后，需要点击设置，将"发送路径"设置为当前的microSD卡所在驱动器，然后便可以看到以列表的形式显示在右侧管理器内的microSD卡里的内容。然后点击"打开"键，便会弹出ROM文件选择窗口，选择需要的GBA游戏ROM并确定。这时便会在EZ4 Client的左侧看到该游戏的设置信息，在左上方的"ROM名字"栏目内，可以输入您所喜欢的游戏名称，而"打存档补丁"的选项需要钩选后才能保证正常存档。最后点击"发送"按钮，该游戏将回根据先前的设置进行处理，而后传送到microSD卡上（建议在发送前选择发送至GBA目录，以方面GBA游戏的管理）。

启动NDS并运行刚才拷贝至microSD卡上的gbaldr.nds程序，进入GBA游戏管理界面，程序默认将先读取microSD卡上的GBA目录下的文件信息，也可以切换到其它目录下浏览（按L/R键可以在"显示全部文件"、"只显示GBA文件"、"只显示存档文件"见转换）

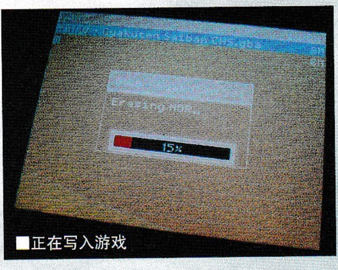
选中GBA游戏后，按A可以选择写入EZ三合一扩展卡的NORFLASH芯片，速度大约为1Mb/S左右。写入后按START键即可运行NORFLASH中的GBA游戏，若不更换游戏，下次运行时则无需烧录，直接运行即可。

经测试，在R4、AK+、DSLINK、DS FIRE CARD上均能正常使用，256Mb的游戏也能正常地运行。

PS：在DS FIRE CARD使用的情况和其它卡有点不同，因为DS FIRE CARD是内置存储卡的烧录卡，所以每次写入新的GBA游戏在自动备份存档时，存档一定无法备份成功的（停止在备份存档的界面，必须重启机器才能解决），不过玩GBA游戏一样能正常存档的，所以建议使用DS FIRE CARD的玩家在玩完一个游戏后才换新游戏。



■运行GBA游戏管理程序



■正在写入游戏

震动功能测试

虽然在GB时代，任天堂就通过在游戏卡带上内置的震动包实现了掌机游戏的震动，但NDS上通过独立的扩展卡来实现通用的震动支持还是掌机历史上的头一遭。诸如《银河战士 猎人》、《节拍特工》等游戏都通过震动机能获得了很好的游戏效果。可以这么说，掌机游戏已经进入震动时代了。

要想使EZ5以外的SLOT-1烧录卡也能够使用EZ三合一扩展卡在游戏中支持震动，则需要给游戏打上"震动补丁"。将压缩包内"震动补丁"文件夹解压到电脑上的任意目录，运行"3in1_rumble_patcher.exe"程序：

在"Source"中选择要打补丁的震动ROM，"Destination"中设置ROM的输出路径，"Rumble Strength"则是设置三合一扩展卡的震动强度：Weak，弱；Normal，中；Strong，强。设置完后点击"Send"就能自动转换ROM。转换完后的ROM直接拷贝到microSD卡里即可运行（DSLINK需要软件转换）。

之后针对R4、M3 DS Simply、AK+、DS FIRE CARD三款烧录卡进行了全震动ROM的测试，结果如下。

R4：测试后，发现除《旅馆疑云215号房间》（天使的记忆 愿望之屋）之外，《银河战士 猎人》、《桌面游戏 42个经典》、《绘图方块DS》、《瞬感龙珠》、《节拍特工》、《星际火狐》等游戏都能正常地运行及震动。

AK+：由于此烧录卡是直接读取ROM的CRC，而打过补丁后ROM的CRC编码已发生变化，在游戏菜单中均显示为"BAD ROM CRC"。要想其显示正常图标的话，必须用"ndstool"这软件对ROM进行整理；全部的震动游戏都能正常运行及震动。

DS FIRE CARD：全部的震动游戏都能正常运行及震动。

DSLINK：运行《节拍特工》运行后出现白屏，而其他游戏均都能正常运行及震动。

总结

目前这些软件都是测试版，所以存在不少问题是在所难免的了。经测试发现，目前浏览器及GBA游戏功能的表现已十分优异，对于大部分的SLOT-1烧录卡均能完美支持。而在震动方面，AK+和DS FIRE CARD都是完美地支持，R4和M3 DS Simply也仅有个别游戏出现问题。让我们期待软件作者的下次更新，所有SLOT-1烧录完美地配合EZ三合一扩展卡指日可待。



眼看又是半个月过去了，刚打开QQ，兰姆大人果然给我留了言："五一无假，别拖搞！"可谁又知道，23岁的蜘蛛的创业之路是多么艰辛，日子一天天的过着，每天忙里忙外事情都得亲自打理。但人算不如天算，由于三明地区近期连降大雨，导致了小店的装修进度一度跟不上计划，"五一"开张的美梦也随着瓢泼的大雨化为了泡影。反复思考后拍板决定，就是"五四"那个属于青年的节日吧！

市场综述

至截稿日，刚好是"五一"长假的第一天，市场上并没有出现太大幅度的价格涨落，只有Wii的价格再一次出现跌落，比起前半个月降了100元，X360和PS3则保持着前半个月的价格。

日前，韩版和港版的豪华版价格比起前半个月略有上涨，目前价格是2650元。台湾版豪华版的价格是2530元。总体来看，五月的X360还是有不少好游戏支持的，《蓝龙中文版》，《蜘蛛侠3》都是精品级的游戏。价格的上涨也在一定程度上说明了X360在市场认可程度上的强势……

每次说到Wii的时候总会小小的期待传说中的行货版Wii，可惜，至此，依然没有任何动静……至于水货，又降价了，目前市场上日版加好直读的价格约为2100元，已经趋近平价，打算购买的玩家可以出手了。

对于PS3还是老样子，无破解，无盗版，无行货，这样的"三无"产品却又是最昂贵的次世代主机，4280元的价格绝对够资格秒杀大部分玩家口袋里的票子。然而，高昂的价格背后却是相对贫乏的软件阵容，相信，PS3真正在中国火热起来，还尚待时日……

PS2周边	价格
原装手柄	100元
8M原装记忆卡	115元
PS2 7万型风扇（转页型）	30元

Wii周边	价格
遥控器手柄	310元
扩展手柄	310元
经典手柄(带5000点Wii点卡）	450元
原装色差线	250元
组装色差线	70元
运动套装	85元
格斗套装	100元
风扇+防尘网	55元

X360周边	价格
原装手柄（无线）	320元
原装手柄（有线）	260元
原装VGA线	250元
火牛（直插电源）	100元
原装无线方向盘	400元
手柄充电线	55元
遥控器	50元

PS3周边	价格
原装手柄	410元
原装色差线	250元
原装1.5PP HDMI高清线	345元



掌机方面，许多店家都在"五一"来临之际打出了不少实惠的促销活动，PSP和NDSL主机的价格也都有所下调，目前PSP欧版软降1.50的价格是1480元，而且只有黑色可供选择；完美硬降的1.50版的金色、蓝色、银色、粉红色等四种颜色的PSP主机仅为1430元左右。需注意的是新近出现在市场上的这批硬降的PSP基本上都已经完美硬降的（硬降技术已经相当成熟），只是地区版本的水货渠道不同，导致价格上有所区别。

iDSL的价格也降了10元，目前市场上的价格是1170元。虽然价格上仅仅下调了10元，不过凭借之前说过的"五一"促销活动，店家一般都还会赠送一些小配件，也算是给了玩家相当的实惠了。总体来看"五一"市场，购买主机的玩家不妨可以向店家索要一些相关的小配件，比如，组装膜，便宜的包什么的，这些东西进价低廉，一般店家都会选择赠送，不要白不要啦！以下是掌机部分相关配件的价格参考：

PSP周边	价格
2GB高速组棒	210元
2GB低速组棒	160元
4GB高速组棒	340元
BEST版游戏	160元
全新DEMO盘（引导盘）	110元
PSP摄像头	360元
原装HORI保护膜	50元
PSP硅胶套	25元

NDSL周边	价格
R4/M3DSS	190元
AK+	250元
DS FRIE CARD/N-CARD（8Gb）	199元
DS FRIE CARD/N-CARD(16Gb)	248元
SC DS（ONE）	255元
EZ5	220元
EZ三合一扩展卡	120元
KINGSTON 1GB TF卡（日产）	100元
KINGMAX 1GB TF卡（台产）	120元
PNY 1GB TF卡（日产）	150元
NDSL原装HORI膜	50元
NDSL酷豹硅胶套	25元

Wii战斗/运动套装



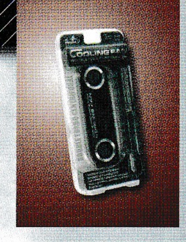
新品上市，两款套装分别可以将你的Wii COS成各种游戏里的道具形状，进一步增强了临场感及投入度，虽然是组装的，不过和原装货相比，最大的优势还是价格。战斗套装更是将颜色涂成了金属色，感觉上虽然很不错，可是实际拿起来塑料的质感让人顿时泄了一口气，不过合上这些玩游戏的时候配东西还是有相当不错的感觉，而运动套装整体感觉比格斗套装要好，白色的成品配合Wii的"双节棍"浑然天成。没有不协调的感觉，只是组装货在接合处制作的不够精致。有Wii的玩家还是购买一套吧，毕竟玩的就是体感嘛……套装价格分别为60元/70元。

PSP风扇



这款产品是PEGA的新品，也许是上次FM调频耳机带给蜘蛛相当大的震撼吧，总感觉PEGA的这款产品也是噱头产品，实际并没有多大的使用价值，PSP本身的发热量还算稳定，散热也比较方便，并不需要额外的购买风扇来排热，因此，大家过过目便好，如果你是躲在被窝里偷着乐的玩家，那就要考虑是否购买了，目前市场上的价格是45元。使用时直接接在USB口上，靠机器供电散热。但是有可能会让灰尘进入机器内部（如果你的PSP UMD仓盖不严的话）。

PS3风扇



PS3的周边里最实用的应该是这款风扇了。虽然PS3还没有达到暖炉的程度，不过排热量已经远远超过玩家的接受范围，随着五一来临，接下去便是炎炎夏日了，有PS3的主儿还是考虑购买一下风扇，帮忙PS3排热吧。产品价格仅仅为50元，使用时直接插在USB口上，风扇角度可以调整，转页型的扇叶虽然占体积，不过相比内置型的风扇来说风力大了不少。



那个绿皮肤的大个子怪物又回来了，此次的处境真是凶险异常，所谓前有蜘蛛后有海盗。相信蜘蛛的历害很多朋友都领教过了，但敢于在5月这个档期上映的定然非等闲之辈，必有可看之处，所以关注《怪物史莱克》的朋友不要错过本期电影空间栏目，除此以外，手游栏目还为大家重点推荐恶搞之作《GES》，这款游戏无论是人设还是游戏方式都十分恶搞，在疯狂搞笑中也透着几分技巧，闲来无事就可以拿出来笑笑。

文编：Breath 美编：豆子

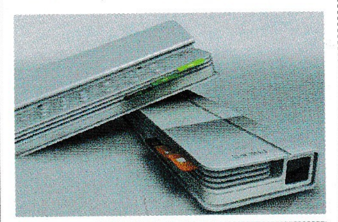


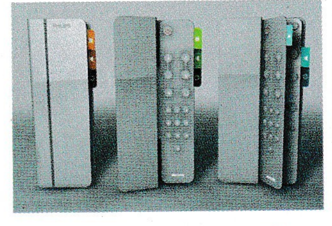
新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁

可以翻页的遥控器

家里电器多，遥控器也就多，拿错是经常的事儿。如果把电视机、空调、音响系统什么的遥控器统统集成到一起会是什么样的效果呢？飞利浦目前推出了一款可以翻页的概念遥控器，遥控哪种电器就翻到哪一页，就像书本一样，非常方便实用。





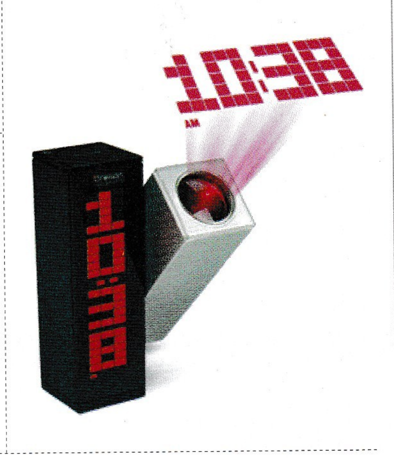
碎纸机日历

这款奇特的概念日历是由设计师Susanna Hertrich设计的，表面看来只是普通的日历，但是每度过一天，它都会将当天的日历用内置的碎纸机粉碎，然后输出。形成巨大的视觉冲击，提醒人们珍惜时间。虽然起到了警示的作用，但是使用者却要花时间来清理这些搞得到处都是的纸屑。



投影表

相信大多数家庭都是在墙上挂一个钟表来看时间，但是这样需要在墙上钉钉，更换电池也比较费劲。这款投影表采用了投影仪的原理，采用数字显示，不仅可以在墙上看时间，它本身也可以显示时间。它还能够调节焦距，方便投影出不同大小的清晰时间。

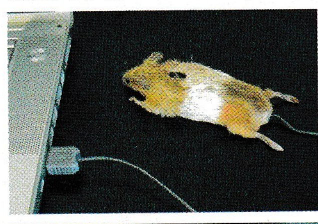


瑞士军刀MP3

现在随身携带一把瑞士军刀的人不在少数，因此设计者将一个1GB容量的MP3播放器和瑞士军刀整合在一起，这样那些同时会随身携带MP3和瑞士军刀的人就有了新的选择。这款瑞士军刀MP3收纳有水果刀、指甲锉、螺丝刀、剪刀、圆珠笔、LED灯和钥匙环，售价99美元。

真正的鼠标

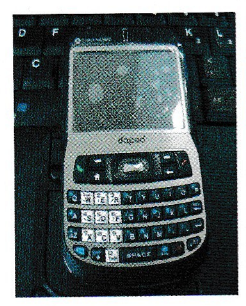
鼠标之所以称之为鼠标，是因为长得像老鼠。于是有人就干脆一不做二不休，真的用老鼠皮改装了一个鼠标，尾巴变成了连接线，背部还有滚轮，这样才是名副其实的“鼠”标！不过估计大部分女性和小部分男性看到它会惊声尖叫。

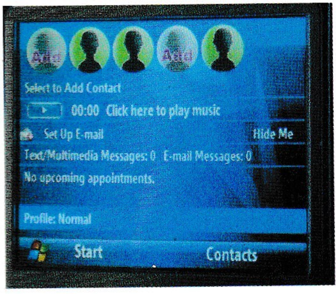




多普达C720开始升级到Windows Mobile 6.0

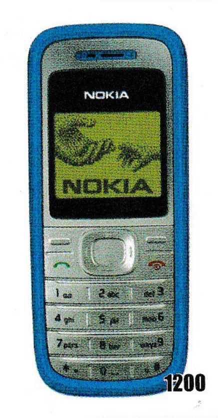
5月4日，T-Mobile在美国正式推出将Dash手机升级为Windows Mobile 6.0的服务，T-Mobile Dash手机相当于多普达C720的美版，原本使用Windows Mobile 5.0 SmartPhone操作系统，拥有PushMail功能，支持Wi-Fi链接。全新的Windows Mobile 6在系统外观与互联网配置以及电子邮件功能上具有一定的改进，目前多普达尚未在国内发表升级服务，但可以遇见到WM6已经非常成熟地进入销售渠道，而DIYer们也可以开始寻找ROM自行升级了（还是有一定的风险，行货机器不推荐自行升级）。



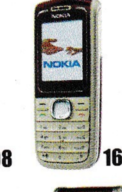


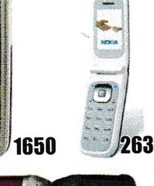
诺基亚发布7款新品低端手机，最薄仅9.9毫米

5月长假刚开始，诺基亚就宣布推出7款新品手机，这七款手机全部定位低端，属于诺基亚“1”系列和“2”系列，其中型号最高的一款为2760，部分型号还带有FM收音功能，且普遍待机时间很长，最薄的一款仅厚9.9毫米（2630）。这些低端机器虽然没有N系列的人气和智能平台，但对于只需要最基本的电话和短信功能的用户，还是值得考虑的选择。这7款新品手机型号分别是：1200、1208、1650、2630、2660、2760、2505。











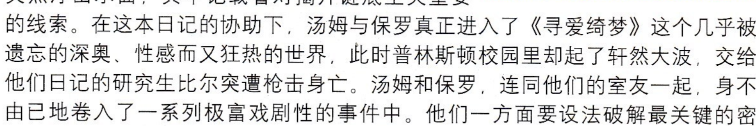


城寨书房

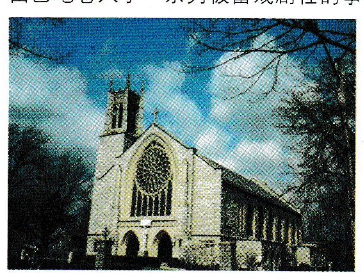
主持人 Hikaru

四法则

◆作者：[美]托马森
◆出版社：人民文学出版社



时值耶稣受难节，即将从普林斯顿大学毕业的汤姆和保罗眼看就要解开《寻学绮梦》中的谜团。这部从文艺复兴时期留传下来的晦涩难懂的奇书由密码文字写成，五百年来困扰了无数学者，并以其研究者的催眠力量而著称于世。正当他们的研究陷入泥淖之时，一本失窃已久的日记突然浮出水面，其中记载着对揭开谜底至关重要的线索。在这本日记的协助下，汤姆与保罗真正进入了《寻爱绮梦》这个几乎被遗忘的深奥、性感而又狂热的世界，此时普林斯顿校园里却起了轩然大波，交给他们日记的研究生比尔突遭枪击身亡。汤姆和保罗，连同他们的室友一起，身不由已地卷入了一系列极富戏剧性的事件中。他们一方面要设法破解最关键的密码——“四法则”，另一方面还得面对警方对他们的怀疑。而《寻爱绮梦》如同女妖的魔咒，让汤姆在它的蛊惑力与自己的爱情之间困挠不已。本书以历史悠久的名校普林斯顿大学校园为舞台，讲述的是一个徘徊于未来希望和过去的诱惑之中，只受友谊和爱情指引的年轻人的故事。透过层层解谜的过程，这本书带领读者一步步深入令人震撼的历史真相……



白狗秋千架

◆作者：莫言
◆出版社：上海文艺出版社

《白狗秋千架》是莫言从事文学创作二十余年所发表的短篇小说全集之一，集结了莫言自一九八一年至一九八九年创作发表的三十篇作品，其中《春夜雨霏霏》、《丑兵》、《黑沙滩》等七篇作品是首次结集出版，弥足珍贵。莫言的短篇小说故事饱满，风格多样，好似从肥沃而丰富的中国土地上生长出来的丰姿多彩的朵朵奇葩，既有对乡村残酷现实的犀利揭露，也有对乡村纯朴爱情的感人描写，还有种种荒诞离奇却又逼真入神的传奇述说……这些作品的结集，可以让读者充分欣赏到莫言作品的艺术魅力，同时也可以看到文学家从事小说创作的发展轨迹。中国导演霍建起执导，郭小冬、李佳、香川照之主演的电影《暖》获得第十六届东京电影节最佳影片，这部电影就改编自莫言的小说《白狗秋千架》，在这里也一起推荐给大家。





◀ 电影《暖》的剧照。



音乐茶座

主持人 玛鲁斯

流行音乐·豆知识

校园民谣（上）

校园民谣概念的首次出现，应该是在七十年代初的台湾。扬弦的《渡口》、赵树海的《子夜徘徊》、胡德夫的《少年中国》及“木吉他”全辑等。这些人的作品包括台湾民谣时代后期的大批校园歌手，如罗大佑、齐豫、侯德建、黄大成、红蚂蚁等，他们的涌现，构成了一个绝对经典的时代。

校园民谣在传入大陆后，逐渐成了一种音乐现象：它首先被那些对音乐有着执着追求的校园歌手们所吟唱、使之流行于中国大陆的各个高等学校，然后因为一个成功的商业运作迅速风靡了整个社会并产生了极大反响。校园民谣，它记录了一个时代、一种学校的文化氛围、一代莘莘学子的梦想与追求和对易逝的青春岁月的怀念。

校园民谣，属于音乐领域的一种特别现象。它的产生，与大陆原创音乐的流行及外来音乐的影响均有联系。在外来音乐的影响中，台湾校园歌曲的影响力最为直接与深远；在大陆原创音乐中，又以摇滚乐对校园歌曲的产生较有推动。此外，欧美流行音乐及中国民族音乐，均对校园民谣的产生有一定的影响。

上世纪80年代后期，崔健的专辑《新长征路上的摇滚》发行面世。由于大学生群体是青年人的群体，在他们身上有一股青年所共有的情绪性及反叛性，所以，崔健不但以自己的作品征服了年轻人的心，《一无所有》等歌曲在中国乐坛上甚至具有划时代的意义。他带给大陆校园歌曲的主要影响，更重要的是一种精神，一个象征。“他是60年代的一道伤痕，90年代的一滴血。”自崔健出现，大学校园里才真正有了激进的吉他声，对校园歌曲的演绎也进入了另一个崭新的天地。

梦中的花蕾

◆演唱：DEEN　◆发行时间：2007年04月25日
◆本期levelup音乐台收录歌曲《遥远的天空》



熟识DEEN的国内歌迷不在少数，他们为《宿命传说》、《名侦探柯南》、《中华一番》等ACG作品一次次的倾情献唱让我们一次又一次被那充满磁性的嗓音和动人的旋律所打动，伴随着这些歌曲的经典画面至今还停留在我们的脑海中。

1993年3月10日由池森秀一、山根公路、中居辰磨及仓泽圭介组成了乐队DEEN，其实中居及仓泽的加入只是支持性质，因此出道首张单曲《このまま君だけを夺い去りたい》的封面只有池森与山根而已，此张专辑对新人而言，相当难得地破了销售量的百万大关，并在同年7月8日获得第14届JAM广告音乐大竞技会的Oricon赏，刚出道的DEEN极少在听众面前曝光，连只有一分钟左右的宣传录影带中也仅仅出现了池森而已，在当时还引起了“谜样团体”之类的话题。1994年中居与仓泽退出，由田川伸治与宇津本直纪加入。9月14日首张专辑《DEEN》登上排行榜第一名，还获得了百万销售的成绩。成为少有的在日本歌坛上第一张单曲及专辑同时达到百万销售成绩记录的乐队。而在1997年12月17日发行的第13张单曲《梦であるように》，除了是DEEN全员第一次合作所写的歌曲之外，同时也是《宿命传说》的主题曲，如此让更多的国外歌迷与玩家都知道了DEEN这个充满魅力的乐队。

2000年1月，队员宇津本直纪突然宣布退出，这带给DEEN的歌迷们极大的震憾。同年4月19日DEEN便开始以三人的姿态进行演出和创作。在近日发行的这张单曲辑中，除了由DEEN自己创作的主打歌《梦中的花蕾》外，小松未步也再一次为他们谱写了新歌《遥远的天空》，欢迎大家欣赏。

Good Morning Revival

◆演唱：Good Charlotte　◆发行时间：2007年03月27日
◆本期levelup音乐台收录主打曲目《Where Would We Be Now》

《Good Morning Revival》是美国著名流行朋克乐队Good Charlotte的第四张正式专辑，在美国上市首周，本张专辑共计售出6万6千张，名列当周Billboard 200专辑榜的第七位。这个成绩比他们的上张专辑有所下降，2004年，Good Charlotte的专辑《The Chronicles of Life and Death》曾以19万9千张的首周销量获得Billboard 200专辑榜的季军。

细心的歌迷或许早已经发现，从上张专辑《The Chronicles of Life and Death》开始，Good Charlotte的音乐已经与当年《The Young and the Hopeless》时期相比就已经体现出了一些变化。随着年龄的增长，Good Charlotte已经不甘于和以前一样只做一支中规中据的流行朋克乐队，他们想要在紧跟潮流的同时做一些更丰富的音乐。而在这张《Good Morning Revival》当中，他们继续着革新的步伐。他们脸上穿的各种金属环、剔的头发以及满身的纹身自然而然地给他们贴上了朋克乐队的标签。但是这张专辑，也是他们第四章专辑，更多地融合了70年代舞台摇滚和主流流行音乐的元素。乐队在保留了自己流行朋克外壳的同时，开始加入一些更为时尚的音乐元素。除了《Misery》和《The River》等少数歌中还有Good Charlotte令人熟悉的味道之外，钢琴伴奏的抒情小调《Where Would We Be Now》旋律还算不错，但似乎就是跟歌迷印象中那支青春狂野的Good Charlotte对不上号。据称，这首深情的《Where Would We Be Now》讲述的是主唱Joel Madden与美国新一代玉女掌门人Hilary Duff分手的故事。

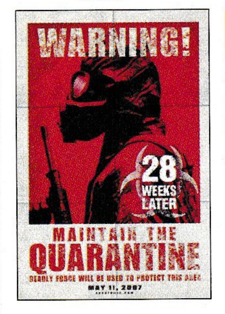


电影小术语

SHADOW PLAY：皮影戏，在一张半透明的布幕或纸幕背后，操作平面的皮革道具，利用灯光在幕上形成的剪影进行表演的一种艺术表演。最早起源于中国，是电影发明前的活动光影响到影像。



惊变28周 28 Weeks Later



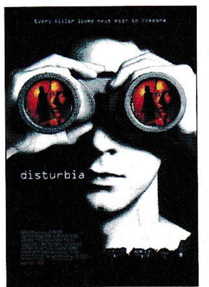
导　　演：胡安·卡洛斯·弗雷斯纳蒂洛
主　　演：杰里米·雷纳、小哈罗德·佩里尼奥、罗伯特·卡雷尔
发行公司：福克斯原子
上映日期：2007年5月11日（美国）

前作中恐怖的病毒在英伦三岛横行了28周之后。终于在美国军方的帮助下最终被彻底消灭。然而，此时的英国境内已经没有一人生还。致命的病毒也因失去鲜活的载体而随之消亡——然而，这只是科学家们的观点，实际上病毒远比他们想象的更可怕。这时，骄傲的美国人也发出声明——对抗杀人病毒的战斗获得了胜利，并开始帮助盟友英国重建家园。

英国伦敦著名的希斯罗机场传来一阵巨大的轰鸣声，一架从美国飞来的运输机在希斯罗机场慢慢着陆。飞机刚一停稳，戴防毒面具的陆战队士兵便飞身迅速地冲下飞机，他们小心地观察机场四周的情况。迅速占领有利地形，确保安全后才给飞机上的乘客发出信号。很快，从飞机上下来一群平民。事实上，他们是在英国政府发出病毒传染警报之前离开英国的英国人，**如今，这些俨然担负起重建家园任务的可怜人已经是地球上最后的英国人了。**重建家园的工作刚刚开始，便有人报告说发现被病毒感染的幸存者，科学家们迅速出动，希望从幸存者身上提取血清研制对付病毒的疫苗。然而，新的灾难也就此降临——可怕的病毒并没有被完全消灭，反而在经受了打击之后变得更加强大。已经饱受摧残与折磨的人类将面临更加恐怖和凶残的杀戮。

看　点　导演换人之后继续领着史上行动最迅速的僵尸们追杀剩下的不列颠人民群众。

后窗惊魂 Disturbia

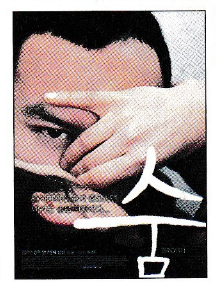


导　　演：D.J.·卡鲁索
主　　演：希安·拉博夫、凯瑞安·莫斯、大卫·摩斯、萨拉·罗默
发行公司：派拉蒙影业
上映日期：2007年4月13日（美国）

父亲因为意外去世后，受到打击的凯尔（希安·拉博夫饰）一直沉默寡言，忧虑不安。一位原本好意却反应迟钝的老师不幸成了他发泄郁闷的靶子，被暴揍一顿。凯尔也因此受到法庭判决的居家软禁。母亲朱莉（凯瑞-安·莫斯）拼命加班工作维持两人的生计，却始终无法了解儿子性格的变化。幽禁在郊区的家中，沉闷无聊的生活让凯尔对街坊四邻产生兴趣，通过窗户观察他们的一举一动，他对新搬来的邻家女孩阿什莉（萨拉·罗默饰）发生好感。两人相熟后开始怀疑另一个邻居是连环杀手，这种猜测究竟是凯尔无聊荒诞的想像，还是会给他们带来杀身之祸的真实罪行？

看　点　向希区柯克大师《后窗》致敬的后现代标本，持续3周站在美国票房榜顶端的小成本作品。

呼吸 Breath



导　　演：金基德
演　　员：张震、朴芝雅、河正宇
上映日期：2007年04月19日（韩国）

韩国以监狱和死囚作为题材的电影并不少见，而《呼吸》却选择用死囚将要结束的生命与初生的爱情萌芽作为视角讲述了一个关于爱和尊严的故事。剧中的死囚张真（张震）性格孤僻乖张，不甘心死在套索下的他决定在最后的日子里自行了断，他用锋利的锥子刺向自己的喉咙，然而死神却没有让他如愿，自杀的结果只是让自己更加痛苦，带着喉咙上的伤口和永远失去的声音，张真回到了阴冷的牢房，无助地等待着又别人操刀的死亡。牢房里弥漫着绝望的气息，尽管身边的小囚友给张真送来关怀，看不到出路的日子让却让他对世间的一切事物感情丧失了兴趣。一天一个叫妍的女人走进了他的世界……

看　点　又是一部标准的金基德作品，爱与痛的主题还能再深入一步吗？

近期上映

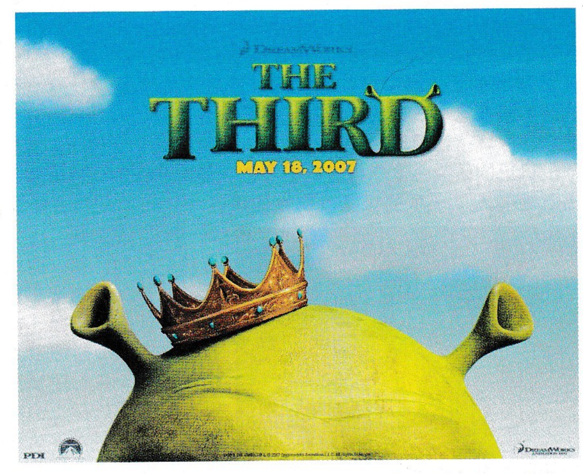
日　期	片　名
5月2日	《蜘蛛侠3》（Spider-Man 3）
4月26日-5月11日	《明明》周迅、吴彦祖主演
5月11日	《生死狙击》（Shooter）
5月18日	《忍者神龟》（TMNT）、《苹果》梁家辉主演
4月20日-5月14日	《人生遥控器》（Click）
4月27日-5月17日	《功夫无敌》
5月29日	《我的长征》





怪物史莱克3 ★★★ Shrek the Third

导　　演：克里斯·米勒、许诚毅
配　　音：迈克·迈尔斯、卡梅隆·迪亚兹、艾迪·莫菲
贾斯汀·蒂姆伯雷克、安东尼奥·班达拉斯
茱莉·安德鲁斯
发行公司：派拉蒙梦工厂
上映日期：2007年5月18日（美国）2007年6月（中国）



做国王可不是每个人的梦想，尤其是当你是个粗俗的沼泽绿怪物时。在史莱克娶了菲奥娜之后，最不想干的就是统治遥远公国这种无聊的工作。然而当老丈人哈罗德国王扯着嘶哑的青蛙嗓子要史莱克继承王位时，史莱克不得不面临一项重大的挑战，寻找一个人替自己坐上王位，好早点和公主回到那无忧无虑的沼泽去。于是他和聒噪的驴子以及穿靴子的猫再次踏上了新的旅程。

看　点　那个绿皮肤的大个子怪物又回来了，此次的处境真是凶险异常，所谓前有蜘蛛后有海盗。不过敢于在5月这个档期上映的定然非等闲之辈。潜心修炼了3年的史莱克拥有系列最丰富的登场人物，甚至带来了小史莱克和小喷火飞驴。系列的标志性恶搞也继续发扬光大，当你看到白雪公主，睡美人、长发姑娘和菲奥娜公主组成的女子护卫队时定会发出郭德纲式的感叹，那正是"白雪公主会武术，怪物也挡不住。"再加上81分钟的合家欢片长，绝对是你6月上影院的不二之选。



美国《娱乐周刊》评出的二十五年来最佳科幻影片/电视剧TOP25

最新一期的《娱乐周刊》评出了美国25年来的25部科幻影视佳作。上榜作品不少是在80年代美国的科幻黄金时期推出的，同时为广大美剧迷们所熟悉的新近剧集《迷失》和《英雄》也进入榜单，分列第11和第18位。

1. 黑客帝国 THE MATRIX（1999）
2. 太空堡垒卡拉狄加 BATTLESTAR GALACTICA（2003至今）
3. 银翼杀手 BLADE RUNNER（1982）
4. X档案 THE X-FILES（1993-2002）
5. 星际迷航记2：天汗的愤怒 STAR TREK II：THE WRATH OF KHAN（1982）
6. 妙想天开 BRAZIL（1985）
7. E.T.外星人 E.T.（1982）
8. 星际旅行：下一代 STAR TREK：THE NEXT GENERATION（1987-1994）
9. 异形 ALIENS（1986）
10. 突变第三型 THE THING（1982）



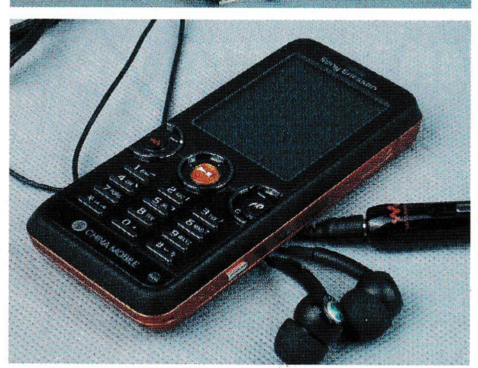
Walkman轻骑兵——索爱双面音乐W610c

上市时间：2007年4月
屏幕信息：26万色TFD彩色屏幕；176×220像素
网络频率：GSM 850/900/1800/1900MHz 支持 GPRS/EDGE
操作系统：索爱传统系列
通话/待机：420分钟/350小时
参考报价：2650元

刚刚上市的W610c是索尼爱立信2007年第一季度的主打中端音乐手机机型，由于同一批发布的Walkman手机中拥有索尼爱立信首款真正意义的超薄手机W888c，因此相对"平庸"的W610c被掩盖了光芒。事实上W610c也并非平庸之辈，它配备了200万像素的摄像头和Walkman2.0操作界面，并且对于那些不想承担W888c昂贵的价格的玩家来说，W610c将会是非常不错的选择。除去播放功能以外，W610c还支持3GP、MP4等视频播放，支持FM收音，拥有Access NetFront浏览器，支持RSS，支持蓝牙与红外传输，并自带录音、日程表等贴心的小功能。不过，事实证明，W610c细小狭长的按键确实令男性使用者十分恼火，虽然按键的手感还不错。







手机小常识

什么是QVGA屏幕?

随着手机硬件的不断发展，手机市场上出现不少以QVGA屏幕为卖点的产品。那么，什么是QVGA呢？其实QVGA即"Quarter VGA"。顾名思义即VGA的四分之一尺寸，亦即在液晶屏幕（LCD）上输出的分辨率是240×320像素。QVGA支持屏幕旋转，可以开发出相应的程序，以显示旋转90°、180°、270°屏幕位置。标准由HandEra公司发布，多用于手持/移动设备。

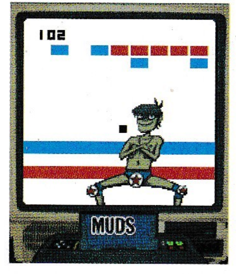
需要说明的是有些媒体把QVGA屏幕当成与TFT和TFD等LCD材质相同的东西是错误的，QVGA屏幕的说法多见与日本的一些手机中，目前采用微软Pocket PC操作系统的智能手机屏幕也大多是320×240像素的QVGA屏幕。

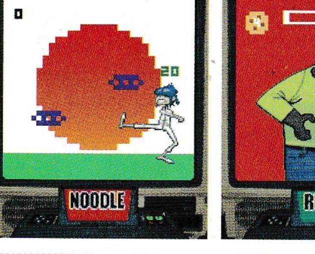
手游推荐

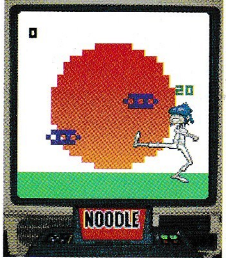
GES

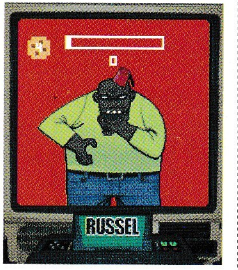
类型	ACT	厂商	GAMEVIL
适用机型	诺基亚S40v2、S60系列		

相信玩过《瓦里奥制造》的玩家都会为任天堂的恶搞精神深深折服。手机玩家需要什么样的游戏？其实就是那种5秒钟的快感，能随时随地乐呵一下。这款游戏基本上继承了瓦里奥的衣钵，在疯狂搞笑中也透着几分技巧。游戏不但名字叫GES（和NES只差一字），连游戏界面都做成了卡带机的样子。《GES》包含四个小游戏：撞砖块、忍者防御、吃饼、打沙包。无论是人设还是游戏方式都十分恶搞。当然其中最猥琐的就属撞砖块了，画面上玩家操纵某浑身菜色的男子用身体的某个部位顶球来撞砖块，其动作表情怎一个贱字了得。不得不承认当小编玩到这个小游戏时足足傻乐了五分钟之久，这……分明……太搞了嘛。





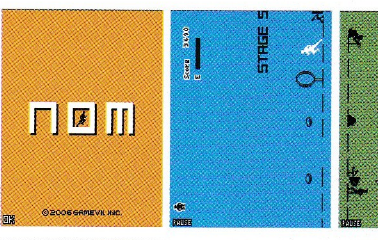


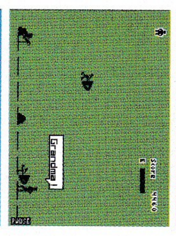


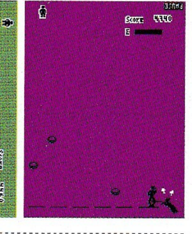
奔跑的NOM

类型	ACT	厂商	GAMEVIL
适用机型	诺基亚S40v2、S60系列		

有时候人生就像在一直奔跑，跨越障碍，一直奔跑。当然有时候你也不必这么累，只要在无聊的时候掏出手机玩玩这个游戏就好了。游戏的主角是个剪影效果的小人NOM，在游戏中不断跨越各种障碍，就像游戏的介绍里说的"跑啊、跑啊，摆脱这世界上的一切。NOM和你一样孤独的在奔跑。"可以说游戏的各方面都具有极简主义的风格，游戏的操作也十分简单，简单到只要按"5"键在合适时机起跳就行了。但由于小人是沿着你的手机边框在奔跑，所以我相信当别人看到你不停的翻转着手机玩游戏时，一定也会觉得你的行为十分有趣。当然，人生的长跑如果只是跨越障碍多少有点无趣，游戏里有时你也会和剪影美女共舞一曲，甚至还会碰上你的狗狗和老外婆。呵呵，c'est la vie……



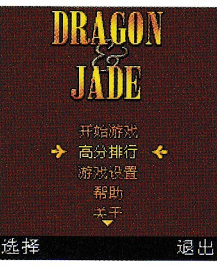


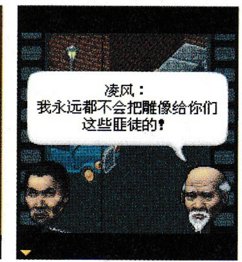


龙与玉

类型	AVG	厂商	ROVIO
适用机型	诺基亚S60系列、S70系列		

《龙与玉》是一款有着浓浓的旧上海风味的冒险游戏，玩家操纵一对上海的侦探搭档龙和玉两个人合作侦破上海滩发生的一系列迷雾重重的案件。游戏在大的剧情之下分为一个一个的章节，让玩家一步步接近隐藏最深的幕后黑手。游戏中有很多有特色的系统，比如你可以来回切换操纵两名角色，并利用他们不同的技能来解谜。玉擅长与人交际沟通，常能打听到有用的线索。而龙则身手敏捷，武功了得，在对付黑帮的时候刚好用得上。游戏里还有一个设计的很有趣的交际系统，玩家在与NPC交谈时，如果能谈到对方感兴趣的话题，往往能得到更多的有用线索。游戏共包括六个章节和两个迷你游戏，再加上动听的怀旧音乐，绝对值得大家到游戏的世界中一试身手。



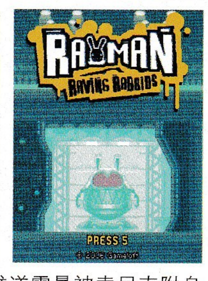


雷曼：疯兔危机

类型	ACT	厂商	gameloft
适用机型	索尼爱立信：S700C，P990c，M600c，K800c，K790c，W950c，W850，m608		

现在但凡有点名气的游戏都会全平台，比如这款雷曼。这个育碧的吉祥物刚在Wii和X360上闹腾了一番，如今又跳到了手机的平台。游戏又是由著名的gameloft制作的，不过和其他平台不同的是，这次不再是小游戏集锦的类型了。刚玩的时候，我相信每个玩家都会惊呼"难道雷曼被索尼克附身了？"没错，不但游戏里有诸多奔跑绕圈的元素，连弹跳器都学的有模有样。当然既然叫疯兔危机，那些缺门牙、傻乎乎还拿根马桶揣的兔子自然不能少。综合看来是一款玩起来没有什么难度的游戏。如果你喜欢卡通的风格，可爱的配乐，简单消磨时间的游戏，不妨来试试这款手机上《雷曼：疯兔危机》。





以上介绍的手机游戏均收录在本期音乐台CD中。

在《大话西游》中我们早已领教过唐僧这位世界级罗嗦大师的功力，果然他写一封家书也能有这么多废话……剧集《越狱》在网上的热播引起了不小的轰动，而如果它被国内引进的话，会被改成什么"有中国特色"的电视剧名称呢？"舌战群儒"是《三国演义》中非常经典的一段，而如果由施耐庵来撰写这一段，想必孔明用的武器就不是唇枪舌剑，而是拳头棍棒了吧？本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。

http://www.levelup.cn/levelupbook/

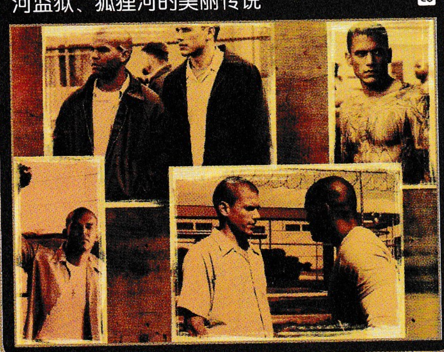


唐僧家书

亲爱的悟空，我这封信写得很慢，因为知道你看字不快。我们已经搬家了，不过地址没改，因为搬家的时候把门牌带来了。这个礼拜下了两次雨，第一次下了3天，第二次下了4天。昨天我们去买比萨，店员问我要切成8块还是12块，我说8块就成了，12块吃不完。我给你寄去的外套，怕邮寄时超重，把扣子剪下来放口袋里了。嫦娥生了，因为不知道是男是女，所以不知道你是该当舅舅还是阿姨。最后告诉你，本来想给你寄钱，可是信封已经封上了。五一劳动节快到了，别忘了给孩子们讲讲很久很久以前的事：那时候天是蓝的，水也是绿的，庄稼是长在地里的，猪肉是可以放心吃的，耗子还是怕猫的，法庭是讲理的，结婚是先谈恋爱的，理发店是只管理发的，药是可以治病的，医生是救死扶伤的，拍电影是不需要陪导演睡觉的，照相是要穿衣服的，欠钱是要还的，孩子的爸爸是明确的，学校是不图挣钱的，白痴是不能当教授的，卖狗肉是不能挂羊头的，结婚了是不能泡MM的，买东西是要付钱的。

国内引进《越狱》的话，会改成什么名字？

神奇史沟飞、文身迷踪、狐狸河的救赎、大光头有智慧、小史快跑、翻墙总动员、史沟飞和他的狱友、拯救大哥林肯、史沟飞监狱历险记、阿史正传、八仙打洞、爱与洞的边缘、拿什么来拯救我的老哥、将逃跑进行到底、监狱豆腐渣工程带来的教育意义——狐狸河监狱越狱事件全程系列跟踪报道、逃出断臂岛、千纸鹤引发的惨案、我爱上了牢房的小哥、我挖我挖我挖挖挖、越狱大哥大、麦肯来了、越狱我最大、越狱最爱挖、尤他终点站、卧监藏洞、小史和他的7个男人、男人，你的名字叫史沟飞、越狱英雄传、我的弟弟会越狱、疯狂的牢头、医护室，我的爱、狱、疯狂的纹身、钱，纹身，狐狸河、低俗狱警、爱我就给我留个门、今天你逃了没有、神啊，让我逃出去吧、触不到的自由、监狱奇缘、下一站，犹他、神勇铁金刚之大破狐狸河、总统、阴谋、越狱、囚犯和囚犯们的情人、魂斗罗之兄弟情深、魂斗罗之监狱风云、监狱8龙传、小河大越、洗囚录、狱魔头、狂奔八雄、飞越狐狸河、勇敢的逃、马红的追捕、超级男生、折纸鹤的小子、史沟飞打洞记、我知道你昨晚干了啥、让我们一起来打洞、越出一个未来、关于狐狸河村农民工500万工资分配问题后续报道、疯狂的狱头、谁动了我的五百万、一场越狱引发的血案、天下无犯、卡哨不拦卡、监狱总动员、一囚成名、像迈克那样做囚、米大帅、去年冬天一场疯挖穴道的往事、不要和越狱人说话、让我们挖的更好、越狱，应该和打开盒子一样简单、离开林肯的日子、大砸门、八个男人和一个大洞、如果，洞、沙拉快跑、监狱爱情故事、监狱的阶梯、我爱你，马可、监狱恋人、烂漫监狱、对不起，我越狱、弟弟，再救我一次、爱上一个越狱的逃犯、一次风花雪月的翻墙、我的越狱男友、欲乱越狱男、静静的狐狸河、迁徙的囚犯、男人们的越狱、求求你，带上我、那个深夜有人逃、想逃请举手、越狱真简单、米帅的越狱史、好男儿集中地—越狱篇、幸存者—越狱篇、越狱帮帮忙、地道战、狱煞：出逃日烽火、逃狱之王、米帅归来、兄弟别狱、挖客帝国、米帅和狐狸河监狱、狐狸河的美丽传说



真实的"活死人"案例

米哈历丘克的"活死人"经历是在几年前发生，当时他与妻子莉迪娅的婚姻出现问题。米哈历丘克发现莉迪娅时常很晚才回家，之后又接到没有人说话的电话，最后妻子坦承有情夫，并要求离婚。

靠血管泵血维持身体运作

米哈历丘克经受不住这个打击，当晚心脏病发，胸口感到十分痛楚，只好忍剧痛电召救护车。米哈历丘克被送到医院，医生立即为他进行心电图检查，赫然发现米哈历丘克的心电波异于常人，比普通人小得多。

医生其后为米哈历丘克的心脏进行详细检查和多项不同检查，结果再令他们震惊。米哈历丘克心跳停顿，但心脏血管仍持续进出鲜血，显示他的血液明显地正以一种闻所未闻的方法运行。

初时"不敢走路不敢呼吸"

米哈历丘克出院后一直存活至今，但他每一个月都要到医院进行心脏检查。他说："当医生告诉我没了心跳时，我大感震惊。我不敢走路甚至不敢呼吸，我时常都担心血液停止流动后就会死。不过，现在我已习惯了，更忘记了自己有这个情况。"

莉迪娅听闻前夫变成没心跳的人后，曾要求见他，但他拒绝，认为一切都是她造成的。半年后，他结识了新女友，但害怕触摸她，担心会因此情绪变得亢奋而死亡，后来他想通了，决定快快乐乐活下去。

历来第三个"活死人"个案

俄罗斯心脏学会教授列维茨基表示，米哈历丘克是世界上第三个没有心跳但仍能生存的人，另外两人分别居住在巴西和日本。

列维茨基说："米哈历丘克仍能活、呼吸和走路的原因，是他的心脏血管都充满弹性，有足够的力量泵输血液。不过，他的心脏仍是活的，只可以说是陷入了沉睡状态。"列维茨基估计米哈历丘克的情况可能与他遇到的压力有关。

列维茨基认为米哈历丘克的情况是的确十分独特罕见，但"米哈历丘克可以像普通人一样活上许多年，虽然不能进行剧烈运动，但他仍适合进行一些轻松简单的运动和进行不太激烈的性行为"。

另类答卷，切勿模仿

一、文学知识填空。（每空2分，共48分）

1.《西游记》作者是（施耐庵），其内容是（至尊宝和紫霞仙子的爱情故事），其艺术价值的体现是（ONLY YOU）。

2.夏丐尊是（丐帮帮主），主要作品是（降龙十八掌）。

3."蓬莱文章建安骨，中间小谢又清发"中的"小谢"是指（谢霆锋）。

4."归去来兮"是（《神雕侠侣》主题曲）。

5.孔子是我国最伟大的（老人）家。

6."真相大白"的同义词是（大象真白）。

7.中国的煤都是（黑的），中国的铁都是（硬的）。

二、诗词填空。（每空2分，共22分）

1.西北望长安，（一山又一山）。

2.（常恨村姑无觅处），不知转入此中来。

3.待到山花烂漫时，（我便奋力把花采）。

4.我自横刀向天笑，（切除肝胆两昆仑）。

5.天生我才必有用，（老鼠儿子会打洞）。

6.天若有情天亦老，（人不风流枉少年）。

三、简答题。（共14分）

1.请简述《骆驼祥子》的主要内容和主题思想。（5分）

答：《骆驼祥子》主要描写了一个叫祥子的男人和一只骆驼的故事。祥子去沙漠做生意，买了一只骆驼，路遇风沙，那只骆驼救了祥子，把他带出了沙漠。本文表现了人与自然的关系，让人们爱护动物，保护环境，也表达了动物是有灵性的。

2.简述李白《将进酒》的艺术特点。（5分）

答：⑴采用"蒙太奇"的手法，把李白劝酒从岑夫子转到丹秋生。

⑵李白的劝酒没有采用逼迫，而是举了曹植的例子，把劝酒变为感情的事，正所谓"感情浅，舔一舔，感情深，一口焖。"

⑶另外，"君不见黄河之水天上来"一句表达出李白的善饮，想把黄河的水都饮干，豪气万千。

3.怎样理解"天下兴亡，匹夫有责"？（4分）

答：皮肤是人体第一道防御屏障，若皮肤破损就容易感染，病人一多，国家建设就无法进行了。所以天下兴亡，匹夫有责。

热笑话>> 冰箱里面贴着一张照片，上面是一个漂亮迷人、身材一流、衣着暴露的姑娘。"妈妈，这是什么？""哦，我把那玩意儿贴在那儿，好随时提醒自己别吃得太多。""这有用吗？""有用也没用，我减了15磅，不过你老爸却长了20磅！"



小狗：妈妈，我们为什么对主人那么忠诚？
狗妈妈： 对自己的主人都不忠诚，那还算条狗吗？ 那我们就变成人了，只有人才干这样的事。

小猪：妈妈，人那么有能力，为什么要伺候我们呢？
猪妈妈：这就是人的聪明之处，虽然我们现在衣食无忧，但我们是以生命为代价的；人类伺候我们，是为了吃我们的肉。先付出，后索取，先做孙子，后当爷爷，这是人类最擅长做的事。

小蚂蚁：我们为什么要整日劳作，劳累一生呢？
蚂蚁妈妈：这就是我们的命运。因为我们生长在一个封建王朝制度的蚂蚁社会，民主、自由的春风还没有刮到我们蚂蚁王国。

小狐狸：既然你没有吃到葡萄，为什么说葡萄是酸的，你是不是有点虚伪？
狐狸妈妈：这孩子，怎么这样说你妈妈？这根本是子虚乌有的事，都是人类瞎编的；人类自己是虚伪的，于是怀疑其他的动物也虚伪，这是人类最大的劣根性。

小苍蝇：既然人类都不喜欢我们，我们为什么还喜欢与人类生活在一起？
苍蝇妈妈：我们苍蝇家族的生存宗旨，就是哪里脏我们去那里，人类是最脏的，因此我们喜欢与人类在一起。

小刺猬：我们浑身是刺，丑死了，小朋友都不喜欢我，我们为什么要长刺呢？
刺猬妈妈：老虎漂亮又威风，可他们快灭绝了，我们生活的虽然也不如意，但我们能生活下来，可全靠这些刺；自古红颜多薄命，孩子，这个道理你一定要懂才行。

小乌龟：我们整日无所事事，而且总是饿着肚子，我真为我们乌龟家族的懒惰脸红。
乌龟妈妈：小孩子懂什么？我们虽然懒惰，但我们索取的少，没有世俗的欲望，因此我们乌龟是最长寿的动物；老鼠整日忙忙碌碌，需要的也多，因此他们不但讨人烦，而且寿命也短，比起他们来，我们才是聪明的动物；甚至在很多方面，我们比人类还聪明的多，哪个乌龟见过活了几千年的人？上帝是公平的，享受多的物种，他的寿命也不会长。懒有懒福这句话是有一定道理的。

小蚊子：我们靠吃人的血生存，人类痛恨我们几千年了，搞的我们名声很臭，我们能否换换口味？
蚊子妈妈：我们虽然靠吃人血生存，的确有点不地道，可话又说回来了，人类不但喝其他动物的血，还吃他们的肉，用他们的毛皮，难道他们就地道？孩子，不要为此难过，而且应该为我们的行为感到骄傲才行。是我们为其他的动物报了仇，也促使人类了解这个道理：别看老虎狮子不是你们的对手，可能你们人类会栽在不起眼的动物身上。再说，人类的血真不难喝，傻瓜才想换换口味呢。

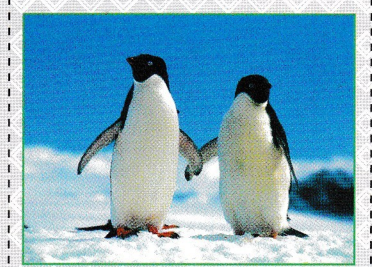
小屎壳郎：妈妈，我们为什么要吃屎呢？
屎壳郎妈妈：这孩子，吃饭的时候怎么能说这么恶心的事？

大熊猫：哈哈，想要风光吗？学我爷爷奶奶他们啊，熊和猫结婚。
恐龙：不好意思，死得太早了，让你们伤脑筋了！
狐狸：娘的，明明是高级香水，你们却说是狐臭。

猪：吃啥补啥，我若不聪明，你们吃我补啥？
羊：麻烦您了，教授，以后讲到我尾巴时别用简称。
牛：凭什么呀，我老实本份，干那个的男人，却叫什么"午夜牛郎"！

雄孔雀：呸，你们下流，老爱看我发情！
鸭子：500只鸭子等于一个女人。请问，是美女吗？
袋鼠：唉，没钱，口袋再大也还是鼠！
猴子：你想红起来吗？做我的屁股啊！

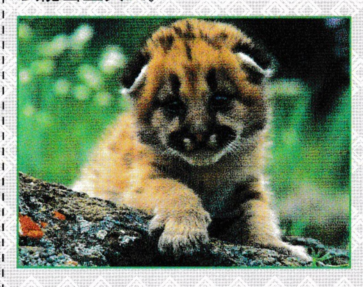
乌龟：我抗议，为什么随便用我高贵的头部给你们的器官起名字！
老鼠：唉，成天为吃喝担惊受怕的，能不老吗？
企鹅：我们从来不跳脱衣舞！



鸡：叫我小姐算了，好听些！

苍蝇：我和蜜蜂的最大差别在于口味不同。
蛇：谁跟我提足球，我就跟谁急！
熊：还是胆小些好啊！
蜈蚣：为了省钱，我从来不穿鞋。
鱼：我打死不去什么网吧！
萤火虫：谁要学放电？

乌贼：娘的，满肚子墨水居然也会是贼吗！
蝉：哼！不买票，就别怪我乱唱。
螳螂：怎么没酒店雇我切菜？
猫：虎是我的徒弟，要是没我它怎么能当上大王。



鼠：别看咱身份卑微，可在十二生肖中咱是老大。
鸡：你问我为什么不会飞，因为我每天都在为太阳司晨啊！

蚯蚓：古人云，大丈夫能屈能伸。
蜘蛛：我在大学攻读的就是社会关系学。
鹦鹉：我最大的特点就是擅长外语。

袋鼠：知道世界冠军刘翔吗？那是我徒弟。
狐狸：老虎为什么听我的，那是我用钱堆出来的。
大雁：嗨！你以为家外有家的日子好过啊。

蚊子：谁能明白我呢？我只是希望大家能血脉相通啊。
丹顶鹤：哼！有了这红顶子，我看谁敢惹我。

乌龟：白刃可蹈，中庸难求。
蜗牛：不积跬步，无以至千里。
蜜蜂：这世界上贪占别人"甜头"的人实在是太多了，我是不得已才配备这杆"枪"的。

羊：同胞们，请注意，当一匹狼向你大谈仁义道德时，它肯定是要参加竞选了。
蛇：明知我是冷血动物，还妄想用温情来感化我，不给点教训怎么行？
老鼠：己所不欲，勿施于人。人们厌恶欺骗，为什么却要在我等出没的地方布上老鼠夹呢？

臭虫：我抗议，我要控告，你们人那么看重自己的名声，为啥给我取这么个臭烘烘的名字？
金丝雀：我的身价嘛，你从笼子的装饰上就可以看得出来。

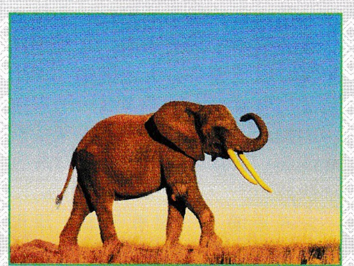
猫头鹰：要是凭发言来评先进，我这一辈子怕是与先进无缘了。

蜈蚣：数数我有多少条腿吧，马才四条腿，我就不信它能跑得过我。
蜗牛：我最反感高速公路，你们算过没有，那上面每天得发生多少起交通事故！
乌鸦：人最虚伪最脆弱，自己心虚，却怪我这张嘴不吉利。
猪：甘于被人喂养的下场是"谁先肥起来谁倒霉"。

老虎：谁说我威风八面，我的皮常常被人拿去做大旗呢！
蚊子：人最爱唱高调，口口声声讲奉献，我才吸了他们那么一丁点儿血，他们就不干了。

狐狸：我是骗过乌鸦口里的肉，可是说到底，真正骗了乌鸦的是它自己的虚荣心。

马：谁说先有伯乐后有千里马？千里马是靠自己跑出来的，不是靠伯乐封出来的。



狗：守了一辈子的门，得出一个经验"陌生人献给你的殷勤里，往往包藏祸心"。

黄鼠狼：都怪我手下的那些鸡，眼看着我腐败下去，没有一个站出来勇敢地监督我。

啄木鸟：我虽然也是全靠一张嘴来工作，但我可以自豪地说，我从来没有说过一句空话。

蜘蛛：守好这张"网"，咱一辈子就吃喝不愁了。

狗：猫失职，才让我改行来抓耗子。

鱼：明明知道有人在垂钓，仍然免不了接二连三地上钩。唉，究竟是什么蒙蔽了我们鱼的心灵呢？

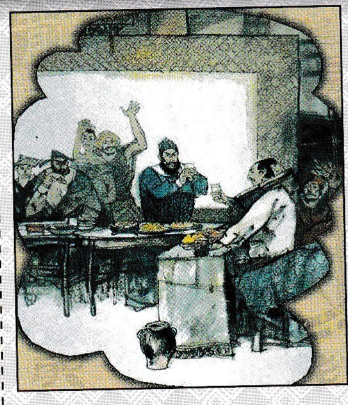
狼：在野生的环境下，它是凶残的动物杀手，在人类的社会里，它只要加上一个"色"字，就是少女杀手了。

飞机起飞时间一拖再拖。200多名乘客在机场等候了整整24小时。最后，终于通知旅客们可以登机了，在通过机场安全检查时，一位旅客大声嚷道："还有什么必要在我们身上找武器呢？要是真有的话，他一定早开枪了。"

冷笑话

施耐庵版舌战群儒[节选]





行不到三五十步，又早见丁字路口一个大军帐，帐前立着旗竿，上面挂着一个军旗，写着四个大字，道：“江东孙权”。转过来看时，门前一带绿油栏杆，插着两把销金旗；每把上五个金字，写道：“江东乾坤大，孙权日月长”。一壁厢肉案、砧头、操刀的家生；一壁厢蒸作馒头烧柴的厨灶；去里面一字儿摆着三只大酒缸，半截埋在地里，缸里面各有大半缸酒；正中间装列着案桌；里面坐着一个年纪小的妇人，正是孙仲谋初来柴桑新娶的妾，原是西瓦子里唱说诸般宫调的顶老。

孔明看了，瞅着色眼，迳奔到军帐前，不转眼看那妇人。那妇人瞧见，回转头看了别处。不料张昭、顾雍等一班好汉二十余人，穿一色青纱箭袍，绰朴刀枪棍，斜次里过来截住，大家相见，各问姓名。一一唱喏已毕，就在厅前坐地。

张昭等见孔明丰神飘洒，器宇轩昂，料道此人必来游说。张昭先以言挑之曰：“张昭不才，久闻教授好枪棒，等闲一、二千军马队，近前不得。此话当真？”孔明道：“此乃朋友的错爱。”昭曰：“刘豫州三顾茅庐，幸得教授，以为如鱼得水，思欲席卷荆、襄。今一再败于曹操，未省是何分教？”孔明自思张昭乃孙权手下第一个好汉，若不先搠倒他，如何说得孙权，遂答曰：“吾观取曹操人头，易如反掌。曹操几次三番来送这项上人头，与我哥哥作人情，我哥哥刘豫州是一等的仁义好汉，不忍取他人头，故一力推辞。刘琮这小猢狲，到暗自投降，正是‘马蹄刀木杓里切菜’，消息半点儿也没有泄漏，到瞒得我们好！致使曹操得以猖獗。今我哥哥占据江夏水寨，别有良图，非等闲可知也。”昭曰：“如此，是教授言行相违了。教授武艺高强，在隆中不务农业，只爱刺枪使棒勾当；刘豫州既得教授这般雄壮，谁敢道个‘不’字！为何未得教授之前，刘豫州尚且割据城池；自从得你教授，反被人欺负；新野县里住不得，搬来江夏县居住。”孔明听罢，愤而喝道：“你省得甚麽！似你们这等燕雀，安敢和鸿鹄厮拼？我思量平生学得一身本事，不曾逢著买主！今日幸然逢此机会，不就这里发卖，更待何时？我那身上叉袋里不是礼物，却是准备下袋熟麻索！倘若操贼一夥当死合亡，撞在我手里，一朴刀一个砍翻，你们众人便与我缚在车子里！且收拾车子装贼，把这贼首解上许昌，请功受赏，方表我平生之志。若你们一个不肯去的，只就这里把你们先杀了解！”这一篇言语，说得张昭并无一言回答。

座上忽一人畏悚问道：“官人莫不和对江曹大王是亲么？”诸葛亮认得是虞翻，便道：“我自是琅琊财主，却和这贼们有甚麽亲！我特地要来捉曹操这厮！”虞翻道：“既如此，官人且低声些！不要连累小人！不是耍处！你便有一万人马，也近曹大王不得！”孔明大喝道：“放屁！你这厮们都合那贼人做一路！”虞翻掩耳不迭。鲁肃和众人都跪在地下告道：“好汉，低声些！可怜见众人，留了这条性命回乡去，强似做罗天大醮！”

座间又一人问道：“孔明莫非效张仪、苏秦，来游说东吴乎？”孔明视之，乃步骘也。孔明道：“步子山以为苏秦、张仪为头是说客，不知苏秦、张仪亦豪杰也。此二人既做得说客，也会做讼棍，也会做牙侩，也会抱腰，也会收小的，也会说风情，也会做‘马泊六’。尔等含鸟猢狲！只会畏惧请降，也敢笑苏秦、张仪么？”步骘默然无语。

忽一人问：“孔明以为曹操是甚么人？”孔明视其人，乃薛综也。孔明答道：“曹操乃是汉贼，又何必问？”薛综道：“好汉说的差了。‘但得一片橘皮吃，便知到了洞庭湖。’如今哪个不知汉世天数都已尽了。曹公已有太半天下，人人都要赶去入伙。刘豫州不识天时，强与他争斗，正如以卵击石，安得不败——”孔明厉声喝止：“住口！我家哥哥是个顶天立地噙齿戴发男子汉，不是那等败坏风俗没人伦的猪狗！薛敬文休要这般不识廉耻！人生天地间，以忠孝为立身之本。曹操祖上也曾做的汉相，不思报效，反怀篡逆之心，天下共诛之；你这老猪狗反以天数归之，真是无父无君之人！倘有些风吹草动，孔明眼里认得是老薛，拳头却不认得是老薛！”薛综紫涨了面皮，不能对答。

座上又一人应声问曰：“曹操祖上曹参做过相国。刘豫州虽自称中山靖王苗裔，却无丹书铁券稽考，眼见的只是织席贩屦的出身，如何与曹大王一般的相比！”孔明视之，乃陆绩也。孔明笑道：“足下莫非是昔时在袁公路席间偷了好大桔子的陆郎？足下须不省得其中的道理。织席贩屦，也是个稳善的勾当。我哥哥新来朝廷面前挂搭，又不曾有功劳，如何便做得相国？这‘左将军领豫州牧’也是个大职事人员。足下请安坐，听某一言：就譬如僧门中职事，各有头项。至如维那，侍者，书记，首座；这都是清职，不容易得做。都寺，监寺，提点，院主；这个都是掌管常住财物的上等职事。还有那管藏的，唤做藏主；管殿的，唤做殿主；管阁的，唤做阁主；管化缘的，唤做化主；管浴堂的，唤做浴主；这个都是中等职事。还有那管塔的塔头，管饭的饭头，管茶的茶头，管东厕的净头与这管菜园的菜头；这个都是末等职事。假如足下，你管了一年菜园，好，便升你做个塔头，又管了一年，好，升你做个浴主；又一年，好，才做监寺。你方才来挂单，怎便得上等职事？刘豫州虽织席贩屦，眼前也只是左将军领豫州牧，好歹是皇叔，总能做到相国。公小儿之见，不足与高士共语！”陆绩语塞。

座上一人忽道：“且请问孔明跟哪个师傅学的棍棒拳脚？”孔明视之，乃严峻也。孔明道：“你是甚么人，敢来笑话我的本事！俺经了七八个有名的师父，不信倒不如你！你敢和我叉一叉么？”严峻低头丧气而不能对。

忽又一人大声喝道：“公好为大言，只是学的都是花棒，只好看，上阵无用。”孔明视其人，乃汝南程德枢也。孔明道：“小官人若是不当真时，较量一棒耍子。”就空地当中把扇儿使得风车儿似转，使个旗鼓，向程德枢道：“你来！你来！怕你不算好汉！”程德枢只是让，不肯动手。众人尽皆失色。

时座上张温、骆统二人，去枪架上拿了两条棒在手里，迳奔孔明。忽一人自外而入，厉声喝止：“各位好汉且不要斗。我听了多时，权且歇一歇。我有话说。”众视其人，乃零陵人，姓黄，名盖，字公覆，现为东吴管粮的虞候。当时黄盖谓孔明曰：“好汉休执迷。孙头领与我至交，又和这干好汉亦过得好。你们在此厮打，也须坏了孙头领面皮。且看我薄面，我自与孙头领说。”孔明道：“各位不知时务，互相问难，不容不答耳。”于是黄盖与鲁肃引孔明入。

……







文：小妖の糖

"사랑합니다"
"사랑합니다"
"사랑합니다"

题　记

欲写情书，我可不认字，烦个人儿，使不的！无奈何画几个圈儿为标记。此封书唯有情知此意：单圈是奴家，双圈是你。诉不尽的苦，一溜圈儿圈下去。

情书这东西，是人都知道是人都应该见过吧，所以算不上稀奇玩意儿非得拿到台面上来说不可。不过一般里面有特殊，特别的东西总是受到特别照应。于是那些特别的以书表达感情的种种类类在记忆里占据了一席之地。更有哪个少年不钟情，哪有少女不怀春，春天悄然而至，年轻的心又开始蠢蠢欲动了……

世间万事万物，可能不一定有最后，但一定有第一吧。那么新的故事就从这情书中的第一说起吧。

第一类，让我想想，嗯——也是最简单的一种信，是的，就只有三四个字，我喜欢你或我爱你。他们，仿佛舞台上初次演出的戏子，慌乱中竟忘记了自己的角色，满腔怒气反使自己胆怯。同时又缺乏着冷静，不觉忘掉本来要说的话，忘掉要举行爱情的仪式的彬彬盛典。只剩下这最后现于纸端的字句。然而历经多次之后你才发现，原来打这以后的每封信寒暄了几个小时东拉西扯了半天也不过是为表达最后的几个字。只因为习惯性的以量来计算来者诚意以内容的丰富与否来决定交往的力度与深度，于是大家都吸取前车之鉴酝酿来酝酿去地集结了所有能想到的话语，洋洋洒洒吞云吐雾地为下次战斗作准备，于是此种习气潜滋暗长接着血雨腥风般地袭击了所有相关的人。总之你要用情书打动人的话，至少要有发光之处吧，或文采飞扬，或感人肺腑。

第二类要说的便是这种，这里有好几个代表。一是高年级的学生，多上了几年学当然是底气十足，加上身经百战经验有余，信手拈来便自成一体，想要以此谋取学妹的芳心何须费力呢。二是学习比较好的更确切的说是文字功底较强的同学，不要以为好学生就是铁打石头做的，那所谓文学功底好者更是秉承了风流浪漫之风。这类人一来本就喜欢舞文弄墨功底比较扎实二来在实践里学以致用举一反三，长此以往这功夫练得是炉火纯青，让好学生身上的光芒更加耀眼。他们说，请让我的诗篇做我的辩士，替我把缠绵的衷曲默默诉说，它们为爱情申诉，并希求着赏赐。呀，原来古代那才子佳人的美好传说现世于今时今日，岂不美哉妙哉。

这里面还有些人是特别又特别的，他们一向是被一种"坏学生"的黑暗光环包裹着的。他们上课与老师作对，下课流于社会大街小巷，与地痞混混儿搅在一起，他们是老师的眼中钉，是好学生的肉中刺胆小者的英雄或恶魔。通常这类人的情书也是简单明了，开门见山天窗通，说一就一说二不三，直接表明立场说清未来的设想，一字千金挥洒得恰到好处。可偏偏他们中的某些或某个却擅长迂回曲折，三两下一折腾，整个信的内容哟，那文笔那感觉都非常像出自一言情小说高手笔下。你不要妄想他们是从某本诗集或文本上摘抄的，因为他们从来不看酸涩的情诗集和危难的爱情小说，因为他们提到的每件事都有关你有关他自己，一切的一切都是水到渠成的，让你不感动都不行。当然这里还有一种可能，他们的偷天换日技术已臻完美。

若前面的属于文学性比较强的信件，那么接下来这种便是倾向于生活性实用性，这类不算出类拔萃不算惊天动地。可随着时间的雕刻，你越发会觉得它难能可贵，是的，好平淡，好感人哦。

比如说，追求的对象是个爱美爱轻巧的女孩子，那么对方会这样写信，天气渐渐变冷了，要多加点衣服小心感冒，末了加上一句你其实穿什么都好看的，然后再来点温暖如斯关怀备至的暧昧话语，见者自然会觉得贴心动人。许久后趁闲暇悄悄翻出尘土满面的信纸——欲尽此情书尺素，浮雁沉鱼，终了无凭据。当你再次看到那些简单而温馨的字字句句时，我相信，在你心底某个柔软的部位，一定悄悄地深深地被触动了……

剩下的便是些可爱的了。比如，当你收到一封信，上面向你倾诉了无数的衷肠，须信芳菲随失，况复佳期难必。拟把此情书万一，愁多翻阁笔。句句扣人心弦，然后忽地看到信尾签名时，你迟疑了你诧异了你表情僵住了，这……这是怎么回事？——爱你的人：XXX和XXX。

这样的信恐怕值此一生也不会再现了吧，敢问世界上有哪两个人会给心爱的女生用同一张信纸共用一封情意绵绵的信呢？夜对太阳说道："在月亮中，你送了你的情书给我。""我已在绿草上留下我的流着泪点的回答了。"不要怀疑他们的诚意，不要思索他们的用心，这是最打动人心的一次了，恐怕这辈子也无法再忘记了。如此情书，如此表白，如此让人不知所措，无论你曾经收到过多少封情书，无论你历经过多少次表白。比起所有其它，一切都不值得再提起了。尤其是第二天你看到他们还一起面带微笑的约你在校园的某个角落里谈天说地时，你脸上的表情一定比他们更可爱。

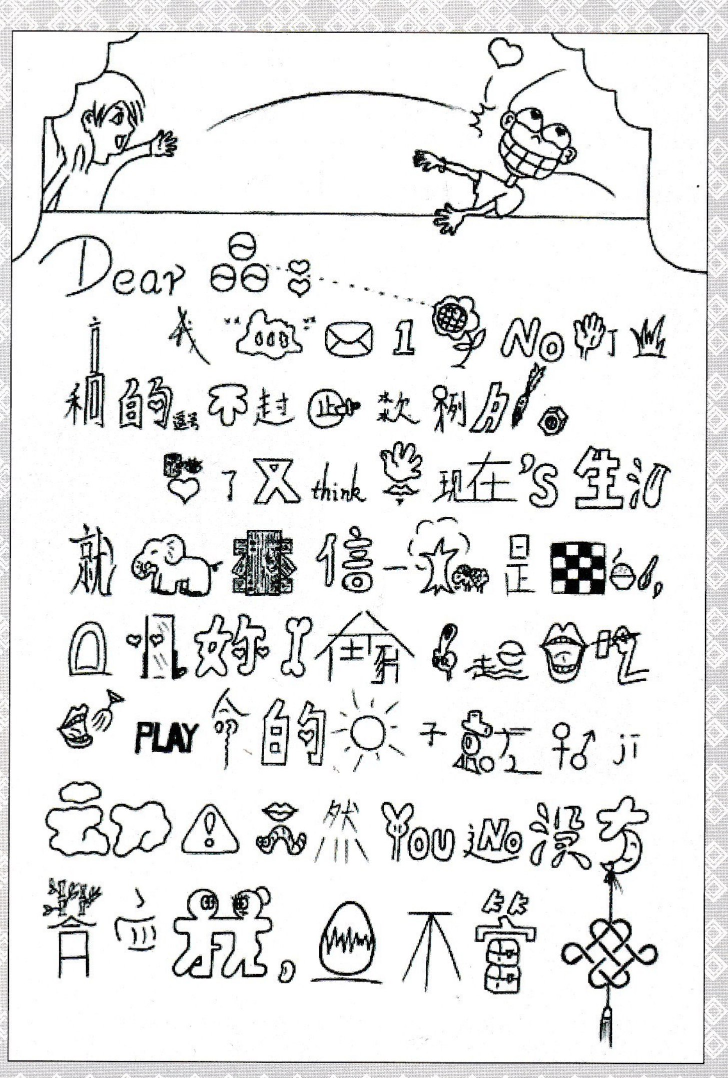
通常写情书的人都是投其所好，现在做什么都讲个创新，这写情书也不例外。所以有些特别细心的人就在创意这上面花尽了功夫。

有时可能遇到这样的人，他们会挑个特别的日子来表白，对，特别的日子说特别的话，对，还是用情书。哈，当然不是情人节那不是直接将未来的创意和美好生活给扼杀在萌芽状态么，什么情人节都已经被过得烂熟了呀。咦？那选择对方生日吧，要知道如果没有这天，如果没有对方的诞生，我可是没有机会进行我的创意大冒险呢。

学生时代的生日祝福会以简单却饱含脑汁的礼物加上一张小小的情真意切的卡片来表达。如果……如果加上点别的东西，比如一封热情洋溢的爱心信件。其实最具创意之处就在这里了。那张普通的信纸里面，丝毫不见直白的爱字，只是一步步地指示你如何配合着他的思绪完成那份世间仅此一件的礼物。

一入眼帘的便是你喜爱的东西，比如漂亮的糖果和布丁。看来来者很懂事情的轻重缓急呢，首先是满足你的嘴，饱暖才会思它物，而那吃人家嘴软更是老辈们总结来的真理。更何况对方送来的可是你最喜欢的哟。然后呢，让喜欢浪漫的你亲自点燃希望的烛台，燃烧起阵阵芳香的气息，呀，陶醉了陶醉了。跟着而来的叹息，眼泪，誓辞，一点点将你困入自己早已设下的圈套。你已经快化成一滩水了，渐渐地，你学会了去读缄默的爱的情书，用眼睛来听原属于爱的描述。你已经化作一缕轻烟萦绕在爱的海洋里，呼吸着令人窒息的空气，从海上传来的风，瞬间将你吹到千里之外……

还有的人会在结尾时动脑筋，比如折信的方式。别人以信的内容



保尔："却利，你匆匆忙忙到哪儿去？"却利："我去机场，搭5点半的飞机。"保尔："那你急什么？现在还只有2点半。"却利："我知道，可有些人见了我总要问我上哪儿去，我得把这些时间也计算在内。"



及表现方式见长，那么我就来个出其不意的首先一击。苦心钻研，切记有棱有角，切忌无惊无险无切入感无闪亮感，因为谁能保证你费尽心机的文字经营有人肯耐心或者敢在众目睽睽下打开并读完呢。我们要的不过就是那初入手者的惊鸿一瞥。折叠得新奇好看的信在替主人说，我不愿把情书这孱弱的怪物，再投入熊熊燃烧的烈火之中，我要用我的双手创造我们的未来。呀，好巧的一双手，好灵的一颗脑袋，好值得一提的表白者哟！

更有甚者，细细打探揣测，知道你原来是喜欢童话的。于是便呕心沥血的以自己和你为主角酣畅淋漓地编织一则充满着爱充满着梦幻的奇思妙想，然后用精致的信封装好轻轻地放在抽屉里。你会被精美的包装还有那淡淡的好看的粉色所吸引然后用心的读下去，一点点地被融化，沉醉在别人编织的故事里做着自己的梦，全世界都只剩下童话里的美丽仙境了。哦，好美，好甜。突然一转折，主人公的命运发生变化，噩运开始施展魔法了，他们的故事以无限的省略号暂停了，你多想亲自帮他们启动时间的指针，嘀嗒嘀嗒继续向前走。其实这一切的一切都在告诉你，故事的结尾，需要你来谱写哟。

……



在情书里面，有人称你为女神，有人叫你为妖精，有人把你比作仙女，又人直说你是恶魔。所有的美好或邪恶的词语全在情书里尽情铺展。呀，这是个神奇的世界——

也许到了后来，它本来的意义已经失掉。收者已经不愿意去深究其中的意思，甚至不愿意去理会，因为新鲜期早过了，因为对此早已了如指掌，因为所有的修饰只为表达短短几个字。所以慢慢的这种实体情书情结退散到三万英尺以外，慢慢的大家开始走在时代的前列，一起向表达感情的书信挥挥手say goodbye，或许有人正暗自庆幸，哦耶，终于，终于可以不用去出于表现诚意而用心良苦的写上三千字妙言佳句了，也有人正悄悄高兴，哦耶，终于，终于不用出自礼貌去读那些早已滚瓜烂熟的文字了。

突然有一天，你偶然在一大摞纸堆里面翻到一张发黄的纸片，哦，那是还没来得及送去出的信么，哦，那是忘记丢掉的压在某本书里的信么，于是你有些怀念那藏在文具盒里的小纸条，那些字，不见得真的就多么华丽多么精深，可是却那么真，有那么久的记忆，因为，堆积如山的旧物里，你想得起说得出的，寥寥无几。

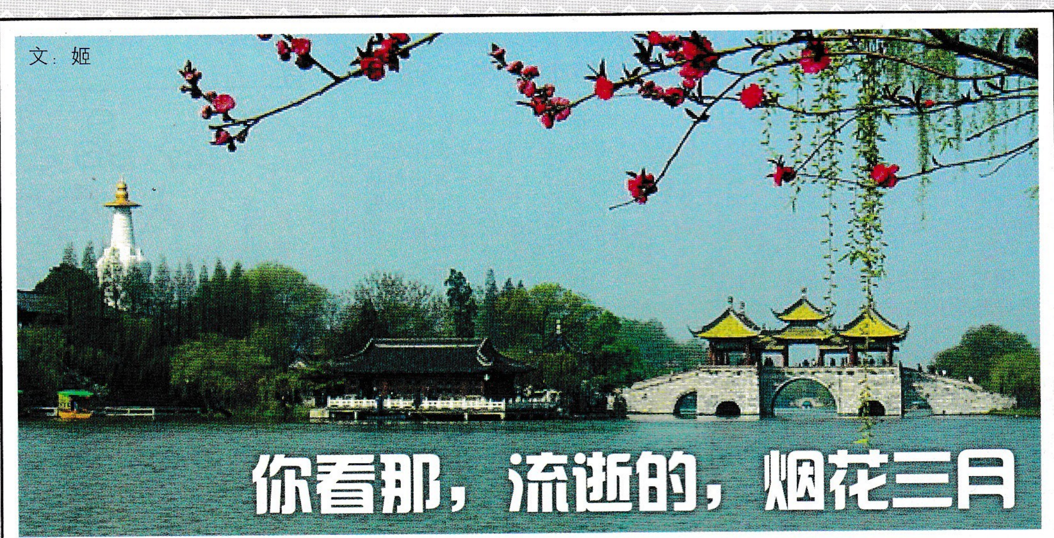
来吧，年轻而勇敢的战士们，来亲自书写你们自己的情书吧，这个电子信号八方乱飞的年代，需要用最原始的姿态来勉怀灵魂深处的净土。

PS：或许，我们至今不懂爱……可却愿意相信他们的感情是真实存在过的。

这篇名为情书，自然是无法概全，世界之大人之多情书之广，我何以能将其括全。别说经历不足，经过的尚且无法完全想起，更何况那未曾遇见过的？从记事开始，总结而来的感想更加只是沧海一粟。让它们重新排列组合又变成另一种文字符号，只为缅怀，只为悼念，给我足够的时间和记忆，我会为每个人写篇目祭文，哈，那可以写本书了呢。这里没有任何调戏之意。因为我清楚的知道，无论从此遇到多少人遇到什么样的人，那些路过的客人将永远不再回来了。可我确定，没有后悔。伤害也好过错也罢，一切都已经过去。我其实仍然不懂什么。如果时间倒流，我还会像现在以前那样所想所做所为。

那些看似微不足道的事情，在记忆一隅里早埋下了根，不会再发芽开花结果，也不会慢慢腐烂，越陈越深，我不怕忘记的过程，因为那是件不可强求却又自然的事，可我非常害怕忘记本身这个存在，是的，它面目狰狞可怕，它让我觉得记忆的存在，可是又那么模糊，真是残忍至极。我无法对自己残忍却对自己最残忍，现在想来，用双手雕刻出可能明天就会忘记的东西，明明是在提醒自己，不要忘，若已忘，这里有备份，你可以再使用再记起，于是周而复始。可当我意识到这点时，要写的已经完成了。 ▣





你看那三月
本是最美的景象
在风沙化的北京
却那么荒凉
你看那清清湖水
你看那青石桥上孤寂的亭
我想踏上那蔓延着青苔的石桥
望一望远方的游人

你看那三月
本是旅游的好季节
我却看不到游船
看不到嬉笑的脸

你看那寂静的水面
仿佛在沉没着
为这个世界的荒凉

你看那三月
本应山边杜鹃开
或是红花衬美景
只是
我为何不见这美景
这仙境般景色
只得梦中而来

你看那三月
本是花开的季节
有多少花开在三月
谁又会在意

樱草，瓜叶菊，兰花

在北京的沙尘里
只得艰难的呼吸着
于是会给予三月那么多的爱
因为
三月不该是这般荒凉
冰冷

热笑话 >> 法官说：“被告，您干的事简直让我们不能相信，您怎么在80岁的高龄想起偷汽车的事来？”“法官先生，您当然无从了解，在我年轻的那个时候还没有汽车呀！”

由一个单薄的身影所想到的

Posted by 天使铃兰 2007-4-16 15:59:00

levelup[部落格]

PART ONE:

雨，断断续续的雨。

离清明渐近，这样的雨是正常的罢。正当我这么想的时候，天气忽地转晴，水汽向上蒸腾，这就是所谓南方特有的"回南天"了。走廊是潮湿的，楼梯是潮湿的，道路是潮湿的，空气中夹杂着郁闷的暖让人透不过气来。还好我早已有见地的把门窗都关上，若不这样门窗内将会如室外般一片潮湿。

我想我该感谢南宁电台的天气预报。因为它的报道总是与央视相反并时常准确无误。

记得那天起床我还有些俏皮地给for说我们这终于有迹象转晴了，他回短信说那边依旧阴雨。虽然我讨厌被潮湿包围的感觉（这种感觉时常让人变得懒惰和烦躁），但回头想想便觉得回南天和连日阴雨比起来也未尝不是件好事，根据经验通常再熬过一两天就会转晴的。

可断断续续的雨还是来了。第二天一早我便发现昨日的潮湿已被一场大雨冲刷泛滥。

真是很奇怪的天气呢。

个人总习惯于把这样的忽地变天归咎于环境恶化，也不知道科学根据究竟有几成，但还是不管三七二十一地笃信下去。人有时候就是这样，会莫名其妙的让自己去笃信一些若有若无、根据性和科学性不那么严谨的东西。比如股评家们笃信XX股近期一定强势反弹，比如房奴们笃信房地产炒不了几年，比如求爱过程中的青年笃信对方一定会被打动...这些笃信有的已经变成了现实，有的或迅速或缓慢地正在变成现实，而有的根本不可能成为现实。

我笃信与你的重逢，能否有生之年再相见。

PART TWO:



我居然在夜半时分惊醒……究其原因，应当是源于下午出去吃饭的时候看到一个身着淡蓝色秋季校服的单薄身影在汹涌的车流里穿梭，让我莫名地想起她……没想到竟然可以惦念那么久……

然后跟朋友发短信谈心（夜猫子= =），其中一段话留给我很深印象。

朋友说：

"人生就像一本书，自己既是作者也是读者。有时自己写下了美丽的一页，就像看书看到某处精彩的插图或文段，久久留连，细玩品味那页，生发感慨...至于我来说，我觉得一本书你只惦念着那一页的美好，后面还有那么多页没翻没写，有浪费哦。笔随感动，书的价值就在于翻动中渐渐展现全部。这一页的情景与角色翻过了没关系，只要你还有缘分灵感，后面自然还会写到读到，也许慢慢你就写出贯穿全书的主角了（其中一个是自己）——至于后来没再写到读到的精彩，就是整部书的壮丽组成部分吧，虽然没成为主线，但你也玩过那么多游戏看过那么多漫画了，你能明白华丽的支线与人气配角的意义吧。"

呵，这些话有些似曾相识。我自己也说过人生既是一本写不完的书也是一条走不完的路。但书的剧本不仅仅由我来写，路也不仅仅供我一个人走。

是的，我明白。但她可不可以成为一个待降服的隐藏BOSS，或华美无比的隐藏结局。

毕竟，人间没有二周目。

X360和PS3有什么区别？

Posted by Gouki 2007-4-21 20:56:00

一个人问我：假如以一个完全不玩游戏的人的角度来看，X360和PS3有什么区别？

我反问：一个是微软出的一个是索尼出的，你说有什么区别？

但他说：DVD机，索尼也有，松下也有，你说索尼牌DVD机和松下牌DVD机有什么区别？

我说：那好，微软的X360和索尼的PS3上面的游戏不一样。

那人哦了一声，若有所思，然后又接着问：为什么它们的游戏不一样？

我说：因为它们是不同公司出的，所以对应的游戏就不一样。

他说：我只是小时候玩过小霸王，给我看看现在的游戏是什么样的吧？

正好手边有台电脑，我就放影像给他看，说：你看，这是《NBA街头篮球3》，画面很好吧，动作都和真人一样，有些动作真人也做不出。

他惊叹了一下，忽然留意到EA公司的LOGO，说：我知道EA，它不是出电脑游戏的么？

我说：因为电视游戏比电脑游戏市场大，所以EA很早就开始做电视游戏了。

他问：这个篮球是什么上的游戏？

我说：这是X360上的，然后接着补充，PS3上也有。

他问：那你刚才为什么说PS3和X360上的游戏不一样？

我说：它们会有一些游戏是共通的，大家都有份。

他又问：既然游戏大家都有份，那X360和PS3有什么不同？

我想说几个游戏的名字，比如《光环3》、比如《GT赛车》，但想了想，肯定说不通。

他见我没说话，又说：我觉得电脑游戏的画面比这个的强，在电脑显示器上画面好清晰。

我说：现在X360也可以接电脑显示器，画面一样的清晰，最高支持1080p，也就是现在最好的电视显示模式。

他问：那PS3呢？

我说：PS3也支持1080p的显示模式，画面也很好。

他看到了X360的手柄，说：为什么这个手柄没有线呢？我原来玩过的小霸王的手柄是有线的，说完还拿手比划着。

我说：现在的游戏机都是无线手柄了，X360和PS3都是无线手柄。

他又哦了一声。

没办法，为了证明PS3与X360的不同，我只有继续说。我说：你知道PS2吧，PS3是PS2的升级版本，X360是XBOX的升级版本。

他说：PS2我见过，我见过朋友玩PS2的实况足球，那画面真好。

我说：现在实况足球的最新版本出在X360上了，画面更好。

他问：那PS3上的实况足球吗？

我说：没出。

他问：为什么？我还挺想看看PS3上的实况足球是什么样的。

我说：这是因为实况足球暂时只能出在X360上，实况足球的制作公司和微软有协议。

他问：为什么有这样的协议？

我说：因为X360现在是销量最高的次世代游戏主机（在这段对话开始之前我已经向他解释了何为"次世代"），签这样的协议双方都有利可图：双赢。

他问：那为什么X360的销量最高？

我说：因为X360最先发售，比其他次世代主机早发售一年多，你想玩到画面更清晰的游戏，在那一年多里只有选X360。

他问：那现在呢？

我说：现在玩家选择的就多了，除了X360，还有PS3和Wii，Wii就是任天堂出的新主机，白色的，手柄很奇怪的那个。

他说：我知道，我在电视上见过别人玩过Wii了，很有意思，你做出打棒球的动作，屏幕里的人也会跟着做。

我说：那是，Wii对于吸引非玩家人群来说还是很有效的，非常非常……（想了一会，想不到什么词来形容）

他说：直观。

我说：对，直观，所见即所得。

他说：嗯，我就觉得Wii很有趣，听你刚才说了半天，X360和PS3没什么区别嘛。

我忽然悟到了，说：X360便宜，PS3贵，599美元。

他啧啧了几声，说：那Wii呢？

我说：Wii最便宜。

他说：那我还是买Wii吧。

[Web Show专题]

你还会写字吗?

四月末的一天，打开QQ之后，突然发现满屏幕“泛滥”着同一种字体，不同于平日里看见的方方正正的宋体字，这种草草的随意中略带秀气的“手写体”马上让人有种回到学生时代的感觉，顿生亲切之情。上网一查，原来这种字体由方正电子根据徐静蕾的手写字体为其量身定做的“方正静蕾简体”，只要花上10元钱下载安装此款字体后，就可像使用其它字体一样使用。

看看老徐的名人字体被自己用键盘一个个快速的敲击在屏幕上，而曾经梦想写一手好字的自己正儿八经的用笔写字已是多久以前的回忆了，甚至平时偶尔签个单子在一笔一划填完项目之后都忍不住最后要用笔去戳一下回车键。回忆是深邃的，教训是惨痛的，现实是矛盾的……

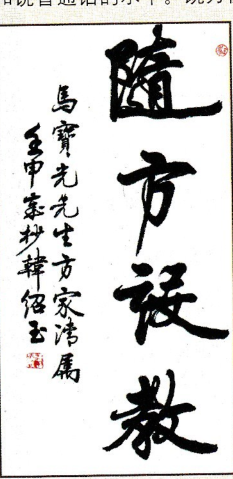
是键盘还是笔，还是来听听大家的声音吧！



传统与时代的对话

老一辈忧心忡忡

生活在当今这个信息时代，不会打字显然是落伍了。现在的年青人基本都是打字好手，娃娃们也早早地学打字了。中老年人会打字的也不少。在网上聊天、发邮件、写博客，都能提高打字速度。还可以提高汉语拼音水平和说普通话的水平。既方便又实用。



但问题也来了，打字代替了写字，大家写字的能力在悄悄下降。当我们离开电脑键盘，面对纸张拿起钢笔时，是否会有突然间提笔忘字的感觉？可如果是打字，就不存在这个问题，只要认识或有个大概印象就不会打错字。而且有时自己写某些不常用的字，都不能确定对不对，好像看起来不像似的，还要到电脑上核实一下。看电视节目做记录（写电视评论的需要），有时就会想不起来某个字的写法了，只好先写个错字代替一下。

年青人写字的历史短，再长期用电脑，不写字，后果不是更严重嘛。学生们现在也是写得越来越少了，你看他们做作业、考试都是印刷好的，只要打打勾，涂涂卡就可以了。

语言这个东西，是要听、说、读、写并进的，“写”这个环节对文字的记忆相当关键。尤其我们中文是象形文字，就更需要多写。拼音文字可能还好点。有必要提醒年轻的朋友，要多提笔写字，不要那么依赖电脑，那么怕动手。尤其是在海外的同志们，更要多写汉字。不要把原来一手漂亮的文字给慢慢的消退了。写些见闻、感悟、风土人情、心情日记……都不是什么困难的事，也是一笔精神财富嘛。

年轻一代顺应时代潮流

自古至今，书写工具由毛笔、蘸水钢笔进化至钢笔、圆珠笔，再到电脑输入，趋势便是使用日趋方便快捷。科技的发展，就是要使工作更方便，更快，更好。有了电脑的快捷方便，谁还会去研磨墨条，细细润笔呢？因此，电脑输入是时代潮流，无法阻挡。

书法作为一种举世无双的艺术，如何传承？作为一门艺术，自会有爱好者，如芭蕾、杂技，学的人也极少，但绝不会消失。因此可顺其自然，不必过多忧虑，何况还有书法比赛、书法展在吸引、鼓励人们呢！

现在在大学里使用电脑书写越来越多了。这种书写形式确实方便快捷。在学校里，很多同学都在使用电脑写作业，写的时候方便修改，打印出来以后清晰漂亮，方便老师批阅，这样的作业在老师那里首先会取得一个不错的印象分。平日里和别人联系，发发电子邮件，也是用电脑书写，这样的沟通方式很快捷。

面临着择业的问题，在制作简历的时候也要使用电脑来书写，这样起码看着正规一些，会给招聘单位一个好的印象。否则制作表格时，还要用尺子画，多麻烦呀。

以后工作了，要用电脑书写的机会就更多了。作为先进的文字处理方式，它可以提高效率，使文字更加规范，是应该提倡的。

输出的，是个性还是符号

电脑字体千人一面

科技发展，电脑普及，永远也不可能代替用笔写字。写字不但是学习工作的需要，而且还可提高艺术修养。用电脑打印出来的字，千百人一种模式，有何美感可言。

俗话说，字如其人，见了如见人。字清秀，人也文静；字潇洒，人也倜傥；字诡秘，人也奸诈；字邋遢，人也草率。但面对电脑里打出来的字，你就分不清对方是哪一类型的人了。这也许是件令人尴尬的事。

汉字是世界上最古老的文字之一，汉语是世界上最丰富、最优美、最富表现力、最有魅力的语言。汉字不同于其他国家的拼音文字，它的独特性决定了它必将长期存在。因此，我们要学好汉语，写好汉字。

其一，汉字中同音字，形似字，音同义不同，义同音不同等情况相当多，相当复杂。现在电脑普及，而要用好电脑，首先就得学好汉字，写好汉字，要曲不离口，拳不离手，熟能生巧才能运用自如。

其二，使用电脑有一定场合、条件限制。写字则方便得多，随时可进行交流，表达思想。

其三，写字有个性。人们常说“文如其人”、“字如其人”。而机器毕竟是千人一面，表达不了个性的。为了防止作假，许多打印文件的签署都要由本人签名，即为一例。许多老年人爱亲笔写信，就是因为文字可以表达心意，传递感情。

打字也可以很丰富

随着网络的发展，用笔来写字越来越少了，而用电脑打字可以掩盖字写得不好的缺陷。使用电脑非常熟练的话，电脑打字的速度比手写快，而且电脑打字清晰整洁，没有必要再像从前那样认真地练书法。

随着电脑的普及，无纸化办公的实施，写字的实用性已逐步减弱。我们在机关工作，除了签名外，公文、会议记录等所有文字材料均用电脑打字，用网络传送，连开会时用的会标也是电脑打印。你的字写得再好，也不及电脑打出来的字美观、规范。即便你会书写几种字体，也敌不过电脑字体的多种多样，宋体、楷体、美术体应有尽有。这种情况下，字写得好不好，也不那么重要了。

现在电脑的使用频率越来越高，一封信，一个信封，一张照片，一张设计稿都用电脑打出来，十分工整和精美，特别是字体，字号可以根据需要变换。



一种技术，一旦丧失其实用性，只能成为一种艺术。在无纸化办公的电脑时代，写字恐怕也只能成为一种艺术品了。与其练写字，还不如多练练打电脑。

网络名词　找抽帖：楼主发的帖子内容特别找抽，让绝大多数人都不待见，也称找砖帖。



精神需要还是效率第一

精神世界呼唤写字

打字与写字是不同的。

写字时，笔握在手中，在纸上翩翩起舞，发出沙沙的声音，如蚕食桑叶；打字时，指尖在键盘上击打，发出嗒嗒的声音，如空巷里的足音。写字时，文字在手下伸展开去，如溪水流出空谷；打字时，文字在屏幕上一个个展现，如春花一朵朵绽放。写字时，沉浸在自我的世界里，常常不会去想什么人会看到自己的文字；打字时，不用费神想什么人会看懂，因为所有会中文的人自然都会看懂。

同样的文字，同样的排列组合方式——文法都是一样的，以不同的方式出现在自己的面前，会有截然不同的感觉，所以不同的东西还是会选择不同的表达方式。日记一定要亲手写出来，这样才会有自己的馨香嵌入其中，每每展开都会觉得格外温暖；报告就要通过键盘打出来，看到的人才会觉得被尊重，也不会因字迹无法辨认而产生歧义。

科技让人可以在两种或更多种文字表达方式间自由切换，那么心情呢？心情也可以在不同的体会间自由转换吗？

信息社会，效率才是关键

写字用的是右手，只能使左脑发达，而打字是两手开工，可以使左右脑同步发达，使脑筋更灵活.我认为，有了电脑，就不用花功夫练习写字了。

打字熟练之后，速度也不是传统写字可以相提并论的，编辑和文字工作者以至我们平常人用一半的时间去记录两倍的文字，这难道不是值得提倡的吗，不是能够创造更多的效益吗？

在我们写文章时，只要在电脑上打字，病句便可出现一条红色的曲线，使在打文章的过程中避免病句，不比自己写好多了，在写时一些病句就容易被漏掉。而且写的字时间久了，就可能会模糊不清了，以后再来看写的字时，就看不懂内容了。而在电脑上保存后，哪怕时间过了很久，当再来看这篇文章时仍然清晰可见。

字体个性化还是标准化

老徐如是说

写了6700多个字，历时2个多月，横跨京港两地，中间拍了一个电影……

方正第一次找我写字库的时候，着实愣了一下，第一反应是第三人称视点：字库？她？凭什么写字库？犹豫了半天，咨询了若干朋友，最后我爸给了我肯定的回答，写。好事。

我们国家是汉字的发源地，但是日本的汉字字库中个性化字体有800多种，我们呢，只有二、三百种，是不是应该汗颜？方正电子为个性化字体的发展做着长期的努力，我这次，就当是为中国的个性化字库发展，抛砖引玉吧……

写的过程比我想象的累，原来以为6000多个字，每天200个，最多一个月就能写完。当我拿到一张张画着方格子的纸，有回到小时候的感觉，像个小学生一样一个一个开始写了起来，有如下几个感觉：

1. 生僻字怎么那么多，不认识的占了挺大的比例。
2. 要想写的大小一致，高低差不多怎么那么难？
3. 不连笔，有的字感觉不会写了。
4. 手上的汗如泉涌，减肥。
5. 为什么我的字写得那么难看。

昨天字库出版，教育部的领导说，看了本博的字库，才敢来；中央美院的教授说，字如其人的话，此人不应从事表演工作；我说，写的不好，大家就当好玩儿吧，还是那句话：抛砖引玉。谢谢。



徐静蕾字体引网友非议

在我看来中国的字体博大精深，从小时候起我们就受到中华文化的熏陶、王羲之、欧阳修、颜真卿、柳公权的字更是被我们所欣赏、我们学习毛泽东的时候也没出过他老人家字体啊。日本的个性字体再多又怎样，一定要学人家吗？越多个性字体就越是在破坏中国的文化。这样会导致汉字的滥用，误导学生。而最苦的就是我们这些学生，高考还要考字型考读音。这到底是教育制度的悲哀还是社会的错呢？

特别赠送 方正静蕾字体

在本期的levelup音乐台CD光盘上，特别附赠了本专题中提到的“方正静蕾字体”破解版，大家解开压缩包后复制字体文件，打开“控制面板”中的“字体”，将其粘贴进去就可以了。

未来，电脑上的书写艺术

个人字体，让我们用键盘写字

徐静蕾个性化字体的发布提出了一种新的理念，利用在中文字体设计上积累的经验和资源，为社会、为大众源源不断推出个性化、个人化字体，丰富汉字的多样表达，将有着几千年发展历史的中国文化与现代信息社会的多元化表达充分结合，使汉字得到更好的传承。在计算机技术高速发展的今天，让汉字艺术以电脑字库的形式继续弘扬中国文化。此前制作过个人字库的都是书法名家，如舒童、启功、刘炳森、阎锐敏等，但现在通过徐静蕾的明星效应，大家了解个人字库的特点，即个性化的时代，每个人都可以拥有属于自己的字库拥有属于自己的字库。

数字墨水，用“笔”写字

今天，虽然计算机技术已得到了飞跃式的发展，但纸和笔的便利性与极强的表现能力仍无法取代——参加会议的人仍习惯于用纸笔来“复制”演讲人的言论和数据；医生们仍然在用笔和纸来记录病人的病情和出具药方；学校的老师和学生还是用纸和笔完成教学和课业……

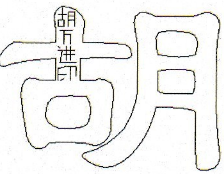
数字墨水可以用墨水格式保存，将手写的笔迹以墨水的形式保存，和区别于传统的手写识别，不会丢失任何信息，用户不再需要利用其它的Windows应用程序，来把手绘、手写的笔迹转换为别的格式来保存、发送和编辑。

不久的将来，利用这个技术可以让我们直接通过“笔”在显示屏幕或者其他版面写下自己的字，既能让计算机处理，又能原封不动的和别人进行交流。

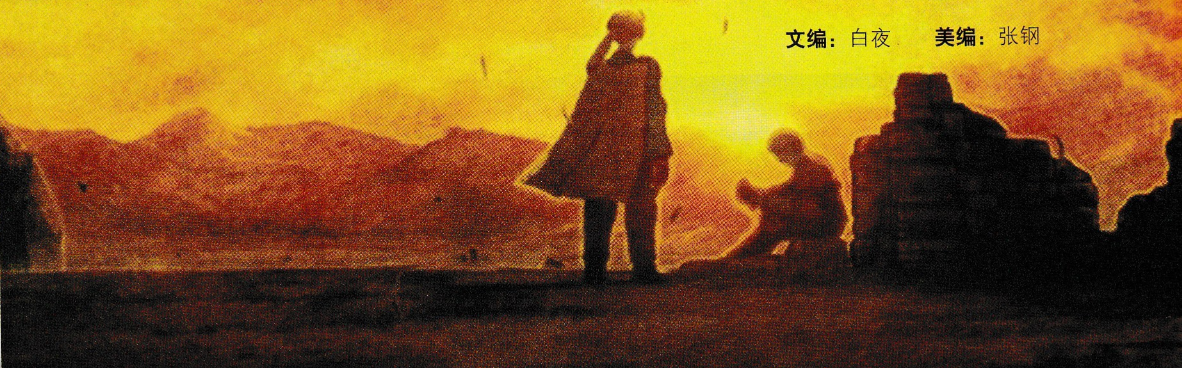


字体小故事，Word的秘密

中国古代的茶壶工匠喜欢在献给皇上的茶壶最隐秘处刻上自己的名字，虽然被发现是要杀头的，但是很多人仍乐此不疲。而微软公司中也曾出现过如此一幕，此人叫胡万进，从1997年起便一直为微软制作字库，在Word97版本中，输入一个“胡”，把字体和大小设为隶书初号，再把显示比例换成500%，最后设置格式→字体→效果→选中空心，大家就会发现在字内有一个非常小的“胡万进印”。类似于这样的情况还出现在“下”、“扎”、“珐”、“翟”等生僻字上。不过现在版本的Word中已经将它去除掉了。



文编：白夜　美编：张钢



幻想之彼端

探秘伊瓦利斯大陆(下)

《最终幻想XII 亡灵之翼》相信已经有很多读者朋友目前正在攻略过程中吧？白夜我也是第一时间就跟随梵和潘尼罗等人开始了久违的空贼之旅。回归伊瓦利斯的感觉真不错，地处天空的莱姆莱斯浮游大陆风景果然比陆地上还要美丽，虽然NDS对于3D画面的处理并不能让所有玩家都十分满意，但身处天空的白夜还是找到了那种自由自在翱翔的感觉，这不是单单靠华丽画面就能够带来的。

而在这半个月时间内，另一名蓄势待发的“伊瓦利斯同盟悍将”也在发售前开始了铺天盖地的宣传攻势，关于《最终幻想战略版 狮子战争》的各种消息不胫而走。这款将神秘伊瓦利斯大陆推到大家面前的作品经过精心的重制登陆PSP，即将于5月10日再次在伊瓦利斯燃起战火。不少玩家也许刚刚从莱姆莱斯出来就又要赶赴另一片战场了，而本期小百科白夜也将引领您继续我们的伊瓦利斯之旅……

翱翔天际 劫富济贫

在这个小章节里，白夜想带各位朋友走近一个在伊瓦利斯遍地能够听到的名词，但相信很多人却对其一知半解。因为当初他们出现在我们面前时是那么突然，随后却好似春风过境般一夜之间遍地开花，让人还没有反应过来就随处可闻了。OK，扯了这么多也该揭晓谜底了，这个词就是——空贼。

其实空贼的定义并不是十分明确。在伊瓦利斯，那些寻求财宝的人、在运输航线上为非作歹的人、靠打倒强大怪物而扬名立万的人……总之，无论干的是什么事情，那些不属于任何国家、随心所欲地行动的人都被统称为空贼。

最初，多数空贼都是被人们称颂为英雄的义贼，他们为了证明自己的实力，经常去消灭一些对其他人生活造成威胁的怪物，并且劫取一些富人的不义之财，将它们分发给生活穷苦的人们。只要他们不公然反抗，国家就不会过多干涉他们的活动。在《最终幻想XII》的主角梵这样从少年就怀有空贼之梦的人眼中，空贼就是这样行踪不定、来去潇洒与恶势力抗争的英雄，少年都想成为英雄，这也难怪他整天“空贼、空贼”的喊个不停了。

不过，随着空贼之名渐渐远扬，各种各样的人都加入到空贼阵营，依然保持着原有作风的空贼的数量急剧减少，空贼这个词也渐渐成了恶人的代名词之一，发展到这个阶段，空贼大部分都成了罪犯，在《最终幻想XII 亡灵之翼》中主人公一行人从最初开始对抗的所谓的“空贼”就是这类“恶人空贼”。而这其中还有一部分人是自称为空贼的，他们是一些富家子弟，多借此之名在天上逍遥取乐，其实并不属空贼之列。

既然提到了空贼，就顺便提一下在伊瓦利斯大陆上与空贼齐名的、同样无法无天的——海盗。不过他们与空贼一样，也已经不再从事过去的活动了。一个天上，一个海上，海盗也曾胡作非为，但由于后来的管制加强，大多数海盗从事了海运工作。但仍旧有一些海盗保持着“古风”，依旧在海上从事传统的“海盗工作”，而且有时还会和空贼一起行动。在《最终幻想XII 亡灵之翼》中，玩家也会碰到几个很有个性的海盗角色，具体细节白夜这里就不透露了，以免影响了还没进行游戏的玩家的乐趣。



■巴尔福雷，典型的空贼



召唤席卷世界

召唤兽作为“《最终幻想》系列”的特色之一，在伊瓦利斯大陆上也是广泛存在的，召唤是伊瓦利斯世界文化中很重要的一部分。

在上期的小百科中，白夜曾经和大家提到过在伊瓦利斯各处都存在着蕴涵魔雾之力的魔石，而除此之外，这片神秘大陆上还存在一种拥有与异世界相连力量的非常小的“圣石”，据说这些石头中都隐藏着谜之力量，因此成为了空贼们一直冒险下去之动力的夺人魂魄的美丽结晶体，与魔石相似而作用不同。

在《最终幻想XII 亡灵之翼》中，召唤是主要战斗方式之一，所以这部作品也是将伊瓦利斯的召唤文化体现得最为淋漓尽致的一作。在这部作品关于召唤的描述中，所谓“圣石”，是可以通过“召唤之门”将存在于伊瓦利斯世界上的“幻兽”召唤出来的石头。这个“圣石”的源泉，是支撑莱姆莱斯大陆全境的三个“圣晶石”，理论上，基本所有的“圣石”都是由“圣晶石”所散发出的魔雾向外扩散最后结晶形成。在伊瓦利斯，三个“圣晶石”的具体所在无人知晓，“统治圣晶石的人将会把永远掌握在手中”，这是残留在莱姆莱斯大陆上被称为“空之记忆”的石头上所篆刻的话语。

与圣石环环相扣，在伊瓦利斯世界的各地，存在着一种被称为“幻兽”的怪兽。它们一般被认为不是世间的生命，而是从传说中的彼岸之地“幻兽界”而来。它们的模样千奇百怪，但有一样共通，那就是它们的肉体都是“虚幻”的。所以在艾葛尔族人当中有“幻兽就是神的使者”的说法。虽然这样说，艾葛尔族人为了制止幻兽的凶暴行为和保护自己不受到幻兽的袭击，他们借圣石之力将幻兽从各地的召唤之门中呼唤出来，并创造出了可以让幻兽听从自己指挥的法术。这个法术即被称为“召唤”。

对于“召唤”之术，莱姆莱斯之神“法尔萨诺斯”规定了若干法则。其一，将作为“绊”的圣石给予幻兽来签定主从关系的契约。其二，被召唤出的幻兽必须服从召唤者。其三，如果操纵超过技能数量的幻兽会招致召唤者死亡。

因为有了这些法则，才避免了召唤的力量被滥用，保证了莱姆莱斯的和平。但是，由于近年善于使用召唤秘术的人数减少，野生幻兽的威胁开始越来越大。这个时候，伊瓦利斯的空贼们为了追求圣石的力量而踏入莱姆莱斯。《最终幻想XII 亡灵之翼》的故事也就是从这里开始的。

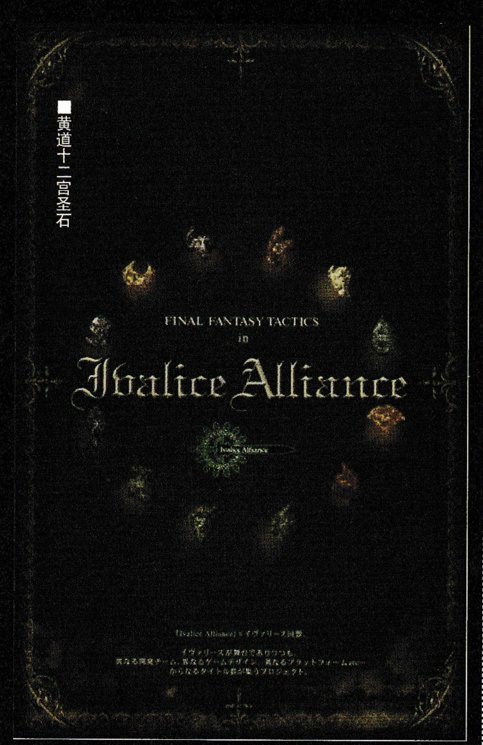
离开莱姆莱斯，我们来到战火纷飞年代的那个伊瓦利斯。

在《最终幻想战略版》中有着如下一段描述：“很久很久以前，在大地尚未完全形成今日的形状的时代，世界被恶魔统治着。为了拯救被支配的大地，十二名勇者涌现出来，开始向恶魔挑战。在一番生死决斗之后，勇者们成功的把恶魔赶回魔界，大地重新恢复了和平。由于勇者们每人拥有一个嵌入黄道十二宫的纹章的圣石，所



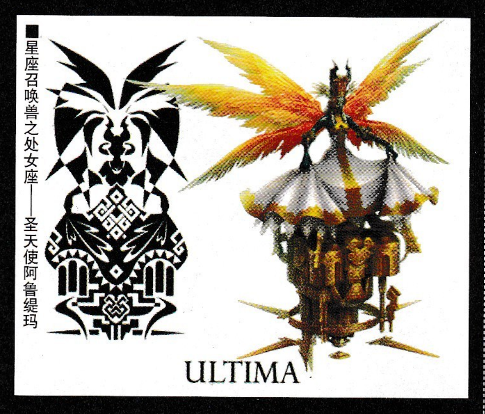
■星座召唤兽之双子座——死之天使扎鲁艾拉

以人们把他们称为黄道十二宫勇者。沧海桑田，多年之后，人类的纷争再度使大地陷入了混乱。拥有纹章水晶勇者们，将为了拯救世界再次重返人间…



■黄道十二宫圣石

而关于黄道十二宫的描述则是这样的：“沿着太阳与月亮通过的轨道，黄道将天空十二等份的十二个星座在夜空中闪烁。我们将那十二个星座加以区分，称为黄道十二宫，伊瓦利斯历是将一年中能在夜空中看见这十二宫的星座的时期，分为了十二个月。根据不同生物的生日，黄道十二宫的星座都赋予了其宿命。而且，人或动物之间，根据相互赋予宿命的星座有着相性的关系。”



■星座召唤兽之处女座——圣天使阿鲁缇玛

黄道十二宫、圣石，大家可能猜到小白我要说什么了，没错，星座召唤兽。星座和黄道十二宫的要素在伊瓦利斯首度出现是在《最终幻想战略版》里，但出于传统召唤兽的大人气亦或构想还不够成熟的原因，十二星座在《FFT》中并没有和召唤有着很大的联系。而发展到了《最终幻想XII》，圣石作为召唤的道具，终于和古老的嵌入黄道十二宫的纹章的圣石联系了起来，星座召唤兽也应运而生。虽然在《FFXII》的游戏当中星座召唤兽的实用性不高，但这仅仅是游戏性方面，并不能因此就断定星座召唤兽的设定是失败的。在“《最终幻想》系列”中相对拥有其已经成型的独立文化的伊瓦利斯世界中，白夜个人认为区别于系列作品中传统召唤兽的星座召唤兽更能代表伊瓦利斯的独特文化。

手持断罪之剑的法律专员



各位接触过《FFTA》以及《FFXII》的玩家一定对那些全身被厚重的铠甲紧紧包裹，走起路来“锵锵”作响给人很强压迫感的“裁判”印象很深。裁判是对应法律而存在，在《FFTA》中，不同的地方有着不同的法律来束缚着玩家的行动，而裁判则是这些法律的监督者，如果你触犯了该地区的法律，裁判会先给你黄牌警告一次，再犯的话则会毫不留情的将触犯法律人员关进监狱，即使再强的战士也不可豁免，战斗时看着他们站在一旁真是令人不寒而栗（白夜当时曾想尽一切办法试图将裁判打晕，那样就可以无法无天了，但是……裁判是无敌的，不能打ToT）。

在《最终幻想XII》中，帝国的军事势力极其强大，而且逐渐出现了在军队中把政治私有化的问题。为了打破这种状况，一套军队不可与政治挂钩的系统出台了，这一系统将实行严格的军部肃清和法制改革，在这新制度下被赋予强大权利的是“公安总局”——通称“裁判所”。裁判所共分为18个局，但并没有按各局划分职权范围，而是让他们根据需要执行一切任务。各局人员统称为裁判员，局长被称为裁判长。裁判所作为直属司法局下的特殊骑士团，拥有监察军队、介入军队指挥的权限，除此之外也肩负着警察机构、检查官、法官、处刑人的职责，是帝国司法的象征。同时，裁判还具备帝国皇帝家族武装亲卫队的身分，他们在这一立场上充当了帮助家族控制军队的中间人。

可以看出，裁判在伊瓦利斯世界中的社会地位很高。

狮子战争



看到本期小百科的时候估计已经有不少玩家转战《最终幻想战略版狮子战争》了，虽然同是伊瓦利斯世界，但本作以战争为主题，给玩家的又是另一种感觉。根据之前公布的一些游戏的信息，经过重新制作的剧情动画将游戏战乱中夹杂悲凉的气氛烘托的更加到位了，白夜目前是非常期待啊。不过可能很多之前没接触过本作PS版本的玩家对狮子战争不甚了解，作为在伊瓦利斯世界中发生的影响最大的一场战争，白夜认为有必要在这里提及一下，也算是给即将发售的游戏作一个预热吧。

“那时的伊瓦利斯还是一个国家，由太阳和圣印所守护的双头狮子所统治。在‘五十年战争’中败北一年之后，公主奥维利娅突遭绑架（狮子战争的导火索）。之后不久国王奥姆德里亚三世突然病势而继位的奥利纳斯王子年仅两岁。于是王后推荐自己的亲哥哥拉古公爵成为保护人，但是害怕王后得到统治权的议会联合起来排斥拉古公爵。最后，议会任命奥姆德里拉三世的表弟高尔塔纳公爵摄政，成为保护人。随后高尔塔纳公爵立刻翻脸认为是王后密谋绑架了公主奥维利娅并杀害了国王，因此真正应该即位的是公主奥维利娅。于是以黑狮子为纹章的高尔塔纳公爵和以白狮子为纹章的拉古公爵，这两位都曾贼五十年战争中建功无数的将军为王位继承权展开了战争，后人称之为——狮子战争。”

■结束语■

这是白夜来编辑部后在“城寨小百科”栏目中制作的第一次连载专题，在策划之初去深入了解伊瓦利斯的相关信息时，白夜渐渐地发现，这个虚拟的世界中竟包含着如此多魅力无穷的奇妙事物。为了尽可能多的将其呈现给读者，小白我大胆申请了两期连载，其实以上所介绍的这些还远远不能将伊瓦利斯的全部魅力尽数道清，这个拥有多个大陆，并存着多个种族、国家以及未知地域的广大世界还存在着太多太多需要探索的东西，白夜的这区区数千字只能给大家做个敲门砖，想要更深入了解，还是各位读者朋友自己到游戏中去体验吧！

本次伊瓦利斯之旅到此告一段落，白夜先去整理行装准备参与“狮子战争”了，我们下期小百科再见！

动漫速递

拉奥升魂式雨中举行 三千FANS到场送行



为纪念北斗史上最高爱情物语《真救世主传说·北斗神拳 拉奥传 激斗之章》4月28日上映而举行的特别宣传活动——健次郎之兄拉奥的升魂式4月18日在东京市高轮的高野山东京分寺顺利举行。当天东京下起了大雨，为本次升魂式活动增添了不少忧伤的气氛。大约有3000名的FANS到场为拉奥送行，多数都是20–30岁之间的青年男性，很多人都坦言自己从拉奥的身上感受到了生存的勇气，遇到困难之时眼前总会浮现出奥拉的模样，虽然拉奥已经不再人世，但他的精神是永远不会被人遗忘的。不少FANS还带来了鲜花以示慰籍。升魂式由歌手谷村新司主持，杂志模特森下千里等名人也纷纷到场悼念，健次郎的声优阿部宽先生虽因事未能到场，也派人送来了唁电。

在日本，为漫画或者动画中的角色举办葬礼早有先例，例如1970年讲谈社曾为《明日小拳王》中的力石彻举办过葬礼，约有800名FANS到场送行，1980年也曾为《科学忍者队》逝世的南部孝三郎长官举行过追悼活动。不过像拉奥的葬礼居然是在真正的寺院进行，在动漫界还是首次。承接此次光荣任务的寺院——东京市高轮的高野山东京分寺也经常出现在动漫作品中，许多有道高僧都出自此处。选中高野山东京分寺还有另一个理由就是健次郎也算是真言宗门的弟子。

《现视研》TV版第2季今秋放映决定

讲述Otaku们真实生活的漫画作品《现视研》在2004年年底被制作成TV动画后立刻引发了非凡的轰动效应，Otaku这一专有名词以及秋叶原此等胜地开始被广大的中国动漫迷们所认知和了解。虽然早先也有《Otaku的录影带》之类以宅男为主角的作品，但由于表现手法上的欠缺和流通层面的狭窄并未造成普及效果，但《现视研》则是从一个更为现实贴近生活的角度来讲述Otaku们真实的一面，所以在播出后立刻得到广大宅男们的共鸣，同时也使众多女性认清了Otaku并不全都是“死胖子”，至少还会有一些“帅哥”的事实……



这部热播的作品似乎推出TV动画第2季也是情理之中的事情，在去年年初的时候日本方面也曾经公布过《现视研》TV动画第二季和戏中戏《不公正抽签》的TV版将于10月开播的消息。然而虽然TV版《不公正抽签》的相关信息一直层出不穷，但关于《现视研》第2季的相关内容官方却一直闭口不谈。结果最终演变成《现视研》以OVA的形式作为《不公正抽签》DVD的豪华特典捆绑销售，每看一话都要等上几个月实在是叫Fans有苦难言。

不知是不是由于制作组终于听到了民众的叫苦声大开善心还是发觉《现视研》仍然有广阔的利润市场，总之不管是出于什么目的，《现视研》官网在4月23日突然丢出重磅炸弹——《现视研》TV版第二季制作决定，并于今秋播出，新角色荻上将会在第二季中极大活跃，一切都变得更加有趣，敬请期待。各位《现视研》Fans可以拍手欢呼了。

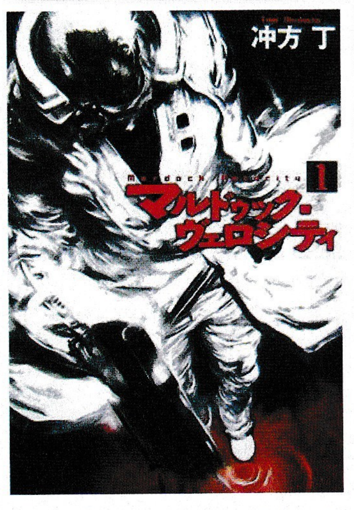
“凉宫春日的激奏”现场版DVD光盘7月27日发售

各位SOS团的团员们应该已经略有耳闻3月18日在玉市大宫区举行的由SOS团主办的凉宫春日首场Live Show——凉宫春日的激奏，Live的出演阵容异常豪华，不但有SOS团全体成员悉数到场，就连虚妹、谷口、喜绿江美里等角色的声优也将亲临现场演出。这场Live得到了Fans的空前支持，现场座无虚席，门票更是被炒至3万日元至六万六千日元间不等。



4月21日，日本方面公布消息称“凉宫春日的激奏”也将走上DVD化之路，DVD光盘将于7月27日发售，售价6090日元。此举可谓是安慰了很多因种种原因未能到场观看Live的Fans，虽然DVD中将会收录现场的哪些内容、曲目等详尽信息尚未公开，但对于各位SOS团员们而言绝对是不能错过的一张DVD，大家赶快暂钱准备入手吧！

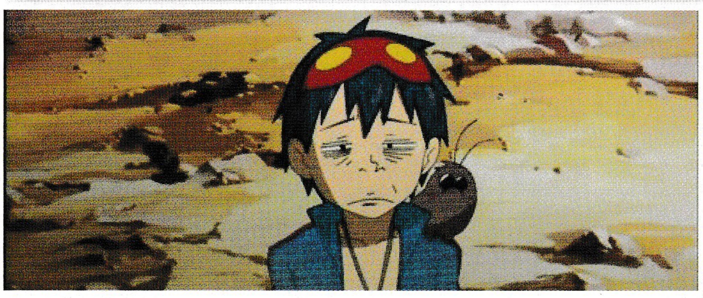
第38届星云赏参考候补作品发表



日本SF爱好者小组联合会议日前公开了2007日本SF大会的第38届星云赏参考候补作品名单。星云赏奖项包括日本长篇部门、海外长篇部门、日本短篇部门、海外短篇部门、媒体部门、漫画部门、艺术部门、文艺作品部门和自由部门共9个分奖项，获奖作品必须是在2006年1月1日至2006年12月31日期间出版发行的SF作品。不过由于星云赏并不同于一般从提名作品中再选出获奖作品这类奖项，而是2006年的全部SF作品都将有权利参加星云赏的竞选，所以官方给出的候补作品名单也仅仅是起到对投票人的参考作用，并不意味着最终获奖作品就一定会是其中的一部。

媒体部门中，细田守监督的《穿越时空的少女》、下田正美监督的《ZEGAPAIN》、石原立也监督的《凉宫春日的忧郁》和今敏监督的《帕布莉卡》纷纷入围，而媒体部门惟一一部不是动画作品的入围作品是河崎实监督的《日本以外全部沉没》。奇妙的是这5部作品中有3部都是筒井康隆原作的作品（《穿越时空的少女》、《帕布莉卡》、《日本以外全部沉没》），对他来说可谓是大丰收。漫画部门入围作品包括小畑健的《死亡笔记》、和月伸宏的《武装炼金》、藤田和日郎的《魔偶马戏团》、中山星香的《妖精国的骑士》和芦奈野ひとし的《横滨出行购物记》。日本长篇部门的入围作品则包括冲方丁《壳中少女》的续作《Mardock Velocity三部曲》、小川一水的《天涯之岩》、山本弘的《爱之物语》、小松左京&谷甲州的《日本沈没 第二部》和有川浩的《图书馆战争》。获奖名单将于9月召开的2007日本SF大会上公布。

辱骂2ch，赤井孝美辞职谢罪



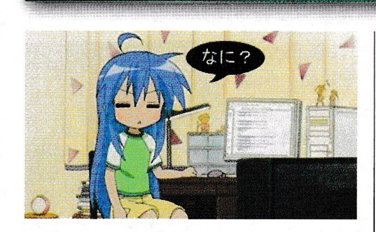
Gainax公司四月开播的新番动画《天元突破 红莲之眼》从第四话开始画质便严重崩坏，堪比去年的《MUSASHI-GUN道-》，这件事各位追看新番的读者大概已经有所耳闻了。而在4月27日，赤井孝美在Gainax的官网上公布了自己将会辞去《天元突破》制片和Gainax董事职务，向各位观众们道歉。其实若只是作画崩坏倒也还不至于引发如此大的轩然大波，关键在于Gainax的某位女性职员在完全招待制的mixi日记中公然辱骂2ch(日本最大的动漫BBS)上批评《天元突破》的人为"恶心的Otaku"、"去死"，而赤井孝美也以回帖进行更为夸张的辱骂，引发了2ch居民的大为不满，一时间引发了相当大的公愤。面对广大观众的声讨，Gainax终于决定卸下赤井孝美《天元突破》制片和Gainax董事职务，同时也对首先对2ch发表不善言论的女性职员给予了严厉的警告处分。

邪恶英语教材《萌单》将制作TV动画版



"MOETAN,a super vocabulary handbook,is noe enchanted to animation!!"——无人不知无人不晓的萌系英语教科书《萌单》终于华丽的步上了动画化的大潮，TV版将会在今年7月开播。《萌单》自从问世以来缔造了累积发售40万册的成绩，令无数OTAKU们感受到了学习英语的乐趣（或许其中还有些别的企图），真正实现了寓教于乐的目的= =。据说在日本真的有人曾拿着《萌单》去参加英语考试，虽然是否有通过就不得而知了。《萌单》热销之后不久制作方又推出了《萌单2》，而为《萌单2》宣传片制作的主题曲《最后的奇迹》也被传唱了很久。从官方目前公布的图片来看，此次动画化的是《萌单1》，而且动画版的人设也并非是原画师POP，更换为了西尾公伯。至于这个动画会不会搞出什么英日双语字幕来目前还不太清楚。为作品中女主角虹原いんく配音的是萌系声优的代表田村ゆかり小姐。

京都撤去山本宽《幸运星》监督一职



京都动画官网4月30日公布重要决定，撤去山本宽作为四月新番动画《幸运星》的监督一职，从下一话《幸运星》（也就是第5话）起改用曾指导过《全金属狂潮》和《魔法护士小麦》的武本康弘为新监督。京都动画关于此次人事调动的解释为：敝社认为山本宽尚且不够资格成为一名动画监督。用词相当犀利，令人不禁为山本老师摸了一把冷汗。虽然《幸运星》的画面质量确实令人不太敢恭维，但在四月新番中还是颇有看头的作品，口碑也相当不错，京都作出更换监督这项决定是否会令《幸运星》更上一个新台阶目前还是个未知数。但由此可见京都对于自己作品的绝对认真度，相比Gainax职员辱骂观众的行为不知要好上多少个等级。值得一提的是第5话的脚本也是由《全金属狂潮》的作者贺东招二担当，《幸运星》的高层制作组莫非要FMP化了么？

第11届手冢治虫文化赏最终候选作品名单公布



手冢治虫文化赏是朝日新闻社为纪念为日本漫画事业做出过巨大贡献的一代漫画大师手冢治虫老师、同时为推动漫画事业健康发展，而在1997年设立的。最初只有漫画大赏、漫画优秀赏和特别赏三个奖项。后来第7届手冢治虫文化赏将漫画优秀赏改为漫画新生赏，并追加漫画短篇赏，总共4大奖项。诸多被动漫饭誉为经典的漫画作品都荣获过手冢治虫文化赏，例如浦泽直树老师的《怪物》和《PLUTO》，小畑健的《棋魂》、冈野玲子的《阴阳师》等。

今年已经迎来了手冢治虫文化赏的第11个年头。5月1日的朝日新闻上公布了第11届手冢治虫文化赏最终候选的8部作品名单，最终的获奖作品将会在这8部作品中产生。候选作品分别为：《大奥》（作者：よしながふみ）、《大阪ハムレット》（作者：森下裕美）、《皇国之守护者》（原作：佐藤大辅、漫画：伊藤悠）、《团地ともお》（作者：小田扉）、《死亡笔记》（原作：大场つぐみ、漫画：小畑健）、《へうげもの》（作者：山田芳裕）、《舞姫テレプシコーラ》（作者：山岸凉子）、《豆芽小文》（作者：石川雅之）。

假面骑士饭必备之神作《制作假面骑士的男人们》发售



连载于《周刊少年Magazine》上讲述初代《假面骑士》制作史的漫画作品《制作假面骑士的男人们》终于于4月23日发售了第一卷单行本！《假面骑士》系列是日本最具代表性的国民级特摄作品，由石森章太郎的作品发展起来，从1971年制作了初代《假面骑士》至今已有将近36年的历史，今年的平成假面骑士系列第8部《假面骑士电王》也正在热播当中。对于广大的特摄迷而言，早期《假面骑士》作品的崇高地位是无法被取代的，当年那些看着初代《假面骑士》然后在公园里大喊着"变身"的少年们现在已经成人，而这本《制作假面骑士的男人们》却可以令他们回想起童年的那些时光而感动得流泪，这本书不但以漫画的形式讲述了初代《假面骑士》的制作历程，还收录了大野幸太朗、平山亨等制作人员的特稿以及假面骑士决战外景拍摄地的介绍"古战场File"，绝对是一本值得假面骑士饭收藏的神书。

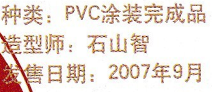
学习系CD的最萌兵器《日本的历史年表》发售

曾经出版发行过田中理惠·能登麻美子·若本规夫的朗读CD《日本的昔话》、田中理惠的《百人一首》等声优朗读CD的DEARS株式会社日前又推出了一张被誉为"学习系CD的最萌兵器、考生必听"的学习教材系朗读CD。内容是用谐音的方式来记住日本历史的年表。内容乍听之下很普通，我们上初中、高中时需要死记硬背下一些枯燥的内容时也会采用谐音的方式来掌握，不过这张CD的特别之处就在于朗读这张CD的三位声优都是萌系的高手：井上喜久子、田村ゆかり和松冈由贵。在美声的陪伴下轻松牢记枯燥的历史，日本的动漫饭还真是相当幸福呢！如果每个学科都出这么一套教学软件的话，东大岂不就要成了OTAKU的天下了……



伊格尼丝the white

《尘骸魔京》



种类：PVC涂装完成品　高度：29cm
造型师：石山智　生产厂商：Orchid Seed
发售日期：2007年9月　售价：11700日元



这款婚纱装的伊格尼丝首度亮相是在今年2月25日海洋堂主办的WF2007冬会展上，原型参考自游戏中的一张CG彩图。本品一经推出立刻艳惊四座，虽然之前各个厂商也都有发售过伊格尼丝的模型，但几乎都是普通服装的版本，只是在姿势上进行变化而已。而这款模型则是完全颠覆了传统，伊格尼丝一身纯白色的华美婚纱配上火红色的长发可谓是风情万种，少了一分强气多了几分娇柔。抛开脸部的造型不谈，单是这身婚纱的塑造就足以带给人巨大的震撼：裙子的褶皱做得相当精细自然，阴影处的着色在视觉上传达出布料的厚重质感。而长裙的末端则是半透明的材质，灯光的照射下呈现出一种若隐若现的朦胧之美。模型整体充满气势，平衡感也掌握得恰到好处。另外还有一个邪恶的设定就是服装可脱，至于能脱到什么程度，大家买回去研究一下就知道了^^。







凉宫春日兔女郎坐姿Ver.

《凉宫春日的忧郁》

种类：PVC涂装完成品　高度：21cm生产　厂商：FREEing
发售日期：2007年6月　售价：9800日元

注意！注意！团长再度来袭！此次虽然依旧是经典的兔女郎造型，但POSE却与之前的各个站姿版本全然不同哦！跪坐着的团长身体略微后仰，双手撑住地板，呈现出了动画中未曾表现出来过的性感与妩媚。而FREEing对于这款模型面部的塑造更是被日本的模型爱好者们称赞为“无懈可击”！いとうのいぢ老师原画中的凉宫春日就拥有一双炯炯有神、充满干劲的双眸，模型也将这种感觉通过眼睛中色泽的递变和高光表现了出来，仿佛蕴含着一个宇宙一般。而充满朝气的笑容更是“电”力十足，将无尽的动力传达给观赏者。腿上的网袜是真正的丝网布，这也为这款模型平添了些许真实感。更赞的是本品也开创了凉宫模型的最大尺寸，比例为1/4，坐高就有21cm。这样一款模型无论是摆在哪里都是格外抢眼的吧？另外据日本方面相关消息称，本品再贩的可能性极低，所以各位团员们如果是在模型店中看到了这款团长的话，不要忧郁，赶快买下来收藏吧！

关羽云长白色洋装Ver.

《一骑当千》

种类：PVC涂装完成品　比例：24cm　造型师：内岛靖浩
生产厂商：ワニブックス　发售日期：2007年7月　售价：5000日元

盐崎雄二的《一骑当千》虽然剧情方面一败再败，甚至快到了连载不下去的境地，但它是《Comic GUM》近年来少有的一部露出度和颠覆度都很高的作品，而且从漫画、动画作品本身到疯狂商品化的转变，使得《一骑当千》的关注度不降反升，并逐渐固定下“周边带动原作”的销售模式。而这次公布将在今年7月发售的是号称“肉弹三人组”之一的关羽云长的白色洋装版（另两位：吕蒙子明和孙策伯符），由着名原型师内岛靖浩设计。虽然暴露度不高，但衣着和造型都很华丽，细腻的蕾丝处理以及撇开的裙摆，曼妙的身材配合飘逸的长发，让这位在动画第二季中占据很大戏份的“斗士”靓丽出现在我们眼前。笔者觉得惟一的不足就是偃月刀的长度稍显不够，厚重感薄弱，使得云长的力量感不能完美表达出来。

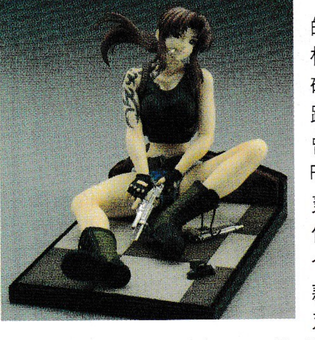




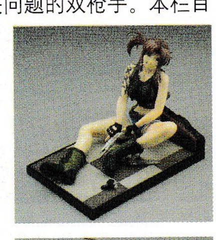
莱薇双枪手

《黑礁》

种类：树脂手办　高度：13cm　造型师：五右卫门
生产厂商：NEW LINE　发售日期：2007年7月下旬　售价：14490日元



“没有花里胡哨的招式，没有造型怪异的奇门兵器，没有无谓多余的碎碎念……拔枪，轰杀，战斗就是如此简单”，这就是《黑礁》，这就是莱薇，礁湖号上出了名的性格暴躁、喜欢用暴力来解决问题的双枪手。本栏目曾经介绍过她的一款PVC涂装完成品，那飒爽的英姿想必至今还停留在Fans的脑海中，今次为大家介绍的这款树脂手办将这位双枪手整装时的一幕展现给大家，除去肩膀上那剽悍的刺青、火辣的短装打扮，微扬的下巴、叼在嘴里抽了一半的香烟、散乱的鞋带、随意放置在身边的弹夹……无一不表现出大姐平日生活中的自然帅气。尤其是搓枪的动作惟妙惟肖，那把心爱的9mm SWORD CUTLASS制作的尤为精致。不过这里稍微提一点原型设计上的瑕疵：在非常自然的坐姿时，帅气的马尾辫应该顺在脑后，无缘无故地飘起实在是有些匪夷所思，难道大姐此时正在风中搓枪么？（－_－）









幸运星

故事简介：

泉此方、桐镜、桐司和高良美幸是陵樱高中高二的学生。而《幸运星》这个故事讲述的就是这四个女孩子平日生活中再普通不过的细微琐事，比如面包的吃法、流感与夏季感冒的区别、放寒暑假不认真写作业、考试前临阵抱佛脚之类的，是一部类似于《草莓棉花糖》、《校园漫画大王》的轻喜剧动画。与众不同之处在于主角泉此方是个不折不扣的御宅族，在与同学对话的时候时常会爆发出一些只有动漫迷们才能看懂的笑点，令观众不由得乐在其中。

人物简介：



泉此方

（CV：平野绫）

陵樱高中二年级的学生，外表是个萝莉，性格上却颇为腹黑。运动能力超群，但实际上此方并不喜欢运动，反而时常为着体育节目播出时间的延长影响到动画的播放而抱怨个不停。没错，她是个不折不扣的御宅族（不是腐女），最喜欢少年系的动漫作品和美少女游戏，也接触一些网游。此方思考回路深受喜欢的作品影响，时常发表一些特立独行的言论出来，所以感觉就和一般正常的女孩子不大相同。此方如此喜爱动漫是由于从小便受到其父的“熏陶”所致，他的父亲也是个御宅族且是个萝莉控。另外，此方平时是在COSPLAY茶店打工赚钱购买自己喜欢的动漫周边的。



高良美奈

（CV：远藤绫）

次方她们班的班长，是位成熟系的美少女。虽然是个优等生，但是也会在悠哉的时候犯下通常想不到的错误。集才色兼备、天然呆、眼镜娘等“萌”要素于一身的完美超人系……平日中总被大家当作活字典来使用，美奈也的确是所有人中最有常识的一个人。不喜欢看牙医和戴隐型眼镜，这些全部都被此方定义为“萌”，也成为了美奈“狡猾”的正明。因为她跟小镜都是班长的缘故所以两人的感情很好。

桐镜

（CV：加藤英美里）

桐司的双胞胎姐姐，但与小司外表完全不像的原因是因为她们是异卵双胞胎。此方隔壁班的学生，但和此方的关系很好，常常跑来此方的班上玩。虽然也看一些动漫作品，但并不会在其中投入特别多的感情，喜欢看轻小说，与此方相比更像个普通的女高中生。学习成绩比较优秀，性格上稍有些自大，好感度上升后会变成不离不弃的外冷内热系。平日时常与此方一起互相吐对方的槽，搞笑效果非同一般。体质属于容易发胖的类型，虽然很在意自己的体重但又无法克制住吃零食的欲望，常常为了体重的增加而备受打击。



黑井奈奈子

（CV：前田このみ）

次方等人的导师。她是那种随便在哪一所学校都可以见到的和学生相处融洽好似朋友一般的老师，负责的科目是历史学。个性悠哉、随便，平时中毫无老师的样子，时常向此方讨教某个游戏的某个关卡需要怎样才能通过。爱好是看职业棒球和玩网游，和此方在同一个网游社区中，偶尔也会摆出老师的架势来教育此方少玩一些游戏，不过没啥说服力就是了。目前还是单身贵族，一个人住在单身公寓中，不擅长料理。



桐司

（CV：福原香织）

桐司的双胞胎妹妹。是个无论是学习成绩还是运动神经都普普通通的女孩。小司大多数时候都是躲在小镜身后，看起来是个内向的人，性格也容易被周遭的情况所影响，有着一颗可以容纳此方迟钝的宽容心，是个典型的好人外加人见人爱的治愈系。与此方混得很熟的原因据说是某次她走在大街上被一个外国人搭讪，正当为难之时此方突然出现用一套组合拳打倒了老外救下了小司（但其实那个外国人只是想问路），于是两个人成为了好朋友。另外这个角色被网民们普遍认为像《ToHeart》中的女主角神岸明。

简评：

《幸运星》原作是美水かがみ连载在角川书店的四格漫画，由京都动画负责了此次的动画制作。缺乏剧情的连贯性是很多四格漫画作品无法在动画上取得成功的原因之一，不过这其中也有个别的成功案例，例如《阿兹漫画大王》。而在《幸运星》中你同样也无法找到贯穿一集始终的主线，大多数场景都是几位主角坐在一起的谈话，内容也大多是生活中发生在我们身边的一些琐事。如果你无法坚持着看完第一话的前10分钟内关于食物吃法的讨论，那么你将会错过这部非同一般的优秀之作。

《幸运星》在设定上首先便有着足够的卖点，主人公泉此方是个外表萝莉的御宅族，尽管外貌相当可爱可是兴趣却偏近于男性向，试想一下你身边如果有一个喜欢玩galgame的美少女会是多么震撼的效果？动画中也时常会出现其他人气动漫游戏的相关内容，例如抓《KERORO军曹》玩偶的玩具机、《太鼓之达人》的游戏、《全金属狂潮》的布偶，日本最大的动漫BBS——2ch等，这些看似无意实则有意的小细节足以令每一个动漫爱好者产生共鸣。而该作更是开创了动画史上最具话题性的片尾曲的先河，颠覆了传统意义上由一首声优或者歌手演唱的歌曲作为ED的惯例，而采用了四位主角在KTV包房中演唱不同动画歌曲的形式，令很多七、八十年代动漫特摄作品爱好者大呼过瘾。

另外特别值得一提是负责《幸运星》监督的山本宽就是《凉宫春日的忧郁》ED视频《晴天好心情》的制作人，“凉宫舞步”大红之后山本再度拿自己首度担任动画总监督的《幸运星》开刀，炮制出了一个全新的“抽风”舞蹈，果然问世之后立刻成为了动漫爱好者竞相模仿的对象。从这个角度而言，《幸运星》无疑是续《凉宫春日的忧郁》之后又一部成功之作，而且《幸运星》的制作成本也明显要比《凉宫》低很多。可叹的是4月30日，京都动画的官网突然公布消息决定撤掉山本宽《幸运星》动画监督一职，改由武本康弘接替，理由是他们觉得山本宽作为一名监督来说尚且不够资格。然而从目前《幸运星》的人气来看山本宽能够将一部低成本动画拍得有看头，作为一名监督来说已经是相当成功的了，所以京都给出的换人理由并不能令人信服，日本方面甚至有FAN抱怨道“这种水准的动画还要换监督，那么八成萌系动画的监督就都要切腹了”。换了监督之后的《幸运星》将会发生怎样的改变，目前我们也只能拭目以待了。







你是一个好人好人，
你是一个好人。
好人是这个世界上的魂，
愿天下的好人，好人有好报，
天下的好人都交好运。
你是一个好人好人，
你是一个好人。
好人是这个世界上的根，
愿天下的好人，
好人有好报，
天下的好人都交好运。

好人没好报

换作是以前，评价某个人的属性是"好人"的话绝对是种无上的称赞，但是现在如果对一个稍微有些动漫相关常识的人叫"好人"的话，得到的结果如果不是当街上演真人快打现场版就是排山倒海地"你才是好人你们全家都是好人！！"

这不是时代的错。而是现在的"好人"含义已经质变，单纯的"A good man"已经不再存在，反倒是"你是个好人，你应该找到一个比我更好的人才可以"之类的台词频频出现，使得一些在精神上受过类似创伤的人才会如同惊弓之鸟对于"好人"的评价咬牙切齿，不过在对得到好人卡的众位难民表示沉痛哀悼的同时，我们应该以他们的典型性事例作为教育广大群众避免被发卡的优秀教材。

榜发好人卡案件之一

"你太耀眼了，我配不上你。"

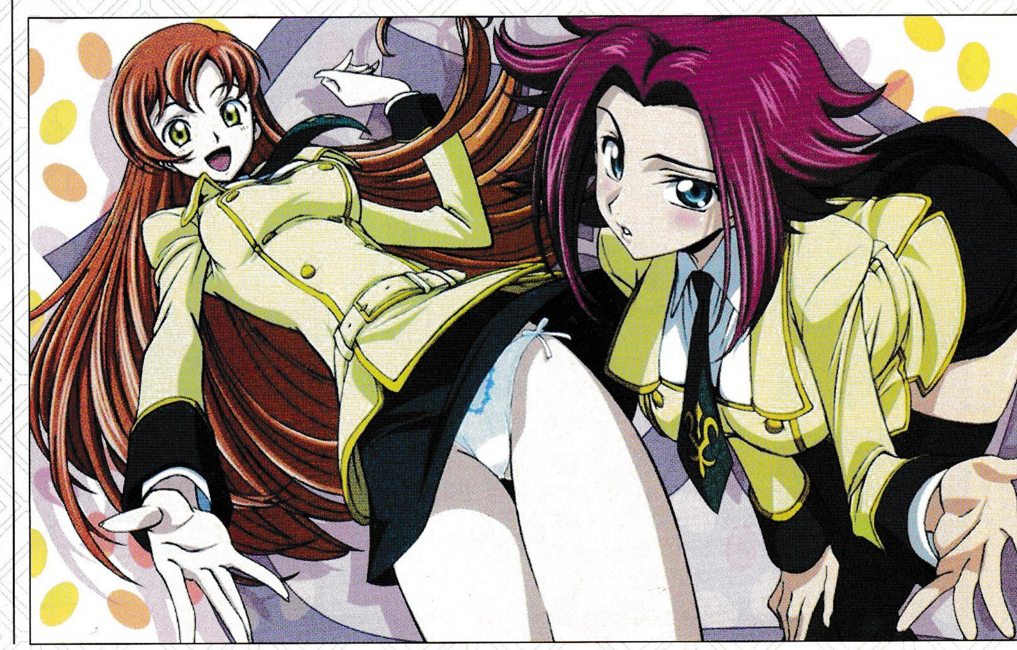
"耀眼"可以解释为"相貌英俊家事万能体育优秀上得厅堂下得厨房"，也可以解释为"BT得实在太不正常"，前者还好说，少女漫画里这种类型的男二号不少，又温柔又体贴各个方面百分百却惟独不被女主角待见，她们宁可去选择可以互掐的男主角当终生伴侣也不看如此有未来性的他们多一眼，这问题不在人品在视力。这里倒是也有姑娘勉强算是因为这个理由被发卡。比如《叛逆的鲁鲁修》中的夏莉，"不知道被她的笑容拯救过多少次"，太耀眼太纯洁的女孩子反而叫那个黑暗王子鲁鲁修无法再近一步，与恶魔签定契约的人不需要天使的庇护但却不能阻止他对天使投去倾慕的目光，至于他们俩是否能在后面的剧情中再续前缘即使我不是监督，我也敢以这篇文章的编辑吉祥天同学的人品保证完全不可能。

换个角度想，或许夏莉被给好人卡的隐性原因在于同样是折笠富美子小姐配音的露其亚因为自己的原因使得一护在《BLEACH》中给织姬发了好人。……这不是写手的恶性穿越，这是无奈的风水轮流转呢。

不过具有后者品质的人，即使宽容如我也情不自禁地要说这类人活该被发好人卡，首先这种张狂的人没法叫人去确定其心意的真实，姑娘们自然都会选择看上去比较能托付终生的潜力股来交往，而这般行事如云的耀眼王子反而叫她们没有安全感，就比如说《空之轨迹》里的那个奥利维尔，当他不说自己是王子的时候大家都凭着他的热情人品而无幸揣度帝国人民的基本素质（帝国人民实在是辛苦你们了），当他说了自己是王子的时候，大家便开始以陈述句来肯定"有这样的王子肯定要亡国"（奥利你的为人未免也太失败了点吧），期间带着那张"如果不开口说话倒没什么"的俊脸无数次去骚扰女性公民，无一例外地不被棍棒伺候。幸好他没跟利贝尔的公主相成亲，不然科洛斯每天拿他当练习西洋剑的靶子肯定是早晚的事……

"女人都喜欢笨男人"，这是浅仓爸爸告诉达也的话，从某个角度倒也揭示了女人一般不找耀眼如太阳的伴侣这个普遍规律，但这个规律不能作用在琉璃仙身上，毕竟他爱的不是女人而是男人，只是遭遇完全不会因为他的性取向而有什么程度不同，喜欢男人，喜欢耀眼的，可爱的，可以让自己足够犯花痴的[脸]，只是他喜欢的那些脸们，无一例外地给了他重磅好人卡。即使没良心如我，也实在不能欺骗这位又美丽又脆弱的人儿说"只要你去改造姑娘，就可以结束好人卡生涯"，毕竟这样一个华丽得有点BT的傻瓜，又有哪家的姑娘能真正放心地把未来交给他……

更何况，他的失恋生涯一直是我们的下酒菜，没他咬着手帕坐着飞毯在飞锥的吐槽声中继续去寻找真爱，这生活还真有些寂寞难耐。







被发好人卡条件之二

"我，我一直把你当亲人。"

这种类型的角色被发卡获得不可谓不冤枉，都说用亲情作为爱情的挡箭牌是最好的追女方式，毕竟打着亲情的幌子可以在"对你亲切是因为把你当作亲人"与"爱你如同爱亲人"之间自由穿梭，但是这一点却无比容易叫迟钝的当事人误会，被告白的时候也误会是抓着胸口说一句"我，我只是当把他当作哥哥/弟弟啊……"

这类的典型性代表要多少有多少，要多心痛有多心痛，像《Ghost Hunt》里的和尚虽然大部分时间只会叫人认为只是单纯的LOLICON，但是时常以麻衣兄长的身份自居却实在不可能叫只对恋恋着迷的麻衣对和尚的关心有什么心神领会，而《幕末机关说》里的神无左京之介的血淋淋命运才该叫所有人引以为戒。把女主角游山赫乃丈与自己数年前失散的母亲形象重叠这一点只能解释为神无同学在英国呆久了没怎么见过日本女人，所以看见个和服打扮的就以为是娘亲，初登场的神无是一只敛翅警戒的鹰，但在小乃面前就变成了待宰的绵羊，从不轻易开口的他在救下小乃后柔声询问却被小乃恐惧地推开，那一幕不能说不尴尬，不过要怪只能怪神无同学的交流能力不够，虽说男人是靠血液与细胞行动的生物，但你不能在幕末里跟那个闷包男主角比较谁更话少啊，这种时候应该主动出击表明心曲的吧！虽然说，表白不表白，对于神无同学的结果都是去当炮灰的……

下次别再随便认那么年轻的姑娘为妈妈了，这才是小乃给你好人卡的根本原因。



凯的好人卡小夜给得比较暧昧，像《Blood+》这种片子，官配自然是哈夜，但那个动画结局却叫不少凯夜控（如我）high到不能行（哈吉迷不要打我），不过平心而论这样的结局与其说是便宜了哪股势力倒不如说是偃旗息鼓的暂时将故事搁浅，凯把小夜当作妹妹，却又不只把她当作妹妹，爱情远没有亲情牢固，但是亲情却叫凯不能越雷池一步。喜欢她，却没有哈吉那么强大的能力，不能保护她，又凭什么说跟她在一起。毕竟最靠近灵魂的东西其实不是爱，而是需要。

不过桑原和真被萤子给好人卡的根本原因不是因为把他当兄长而是因为他那张抱歉的脸。……好吧，雪菜姑娘你能喜欢桑原真是拯救了这个世界呢。

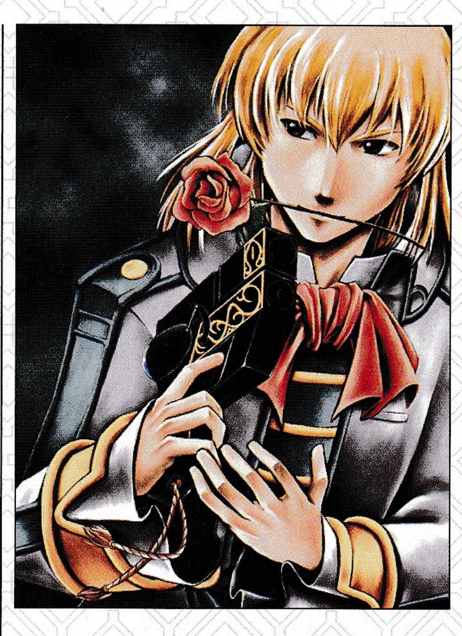
被发好人卡条件之三

"我只喜欢男主角。"

本来么，像配角这么惨的存在，如果不是被作者因为私心而偏爱，或者人气强大到如果一旦剧情发展不合FANS意作者就有暗杀危险的话，那么配角命多半都是替主角挨刀挨棍吃枪子，流泪流血失亲人不算还要在跟男主角两情相悦的舞台上当好人。这样的典型性例子简直俯首皆是（光安达笔下的好人男配角数量就能轻易组成一个中队，一部《Slow Step》就至少发了两张好人卡，《H2》与《TOUCH》更是数不胜数），不过毕竟一开始的出身就是配角的命，因此除了克己奉公啥的也该别无他求。但是在这点上星野桂给拉比的待遇着实叫FANS感到有些憋屈。

星野桂还是新人的那阵子远没有现在这般有脾气，对于拉比这个角色他也解释得很清楚"作为另一部构思（未完成）作品《Book-man》（也就是《驱魔少年》里说的书翁）中的男主角，拉比这个人物我尤其喜欢。如果《驱魔少年》在JUMP上不会因为人气关系而被腰斩，希望可以增加他的戏份，揭开他眼罩下的秘密。"当时一堆拉比饭哭嚎着星野大神比始终不肯叫卡卡西摘下面罩的岸本厚道不知道多少，但是这一年多来，星野桂的休刊数量在JUMP仅次于富奸义薄，拉比的人气绝对不低，但是戏份确实很少。起先还因为过于相信星野的人品而抱着诸如"拉比的重头戏都在后面"这样的自我安慰，但慢慢发现确实不是那么一回事，星野这个死主角控把全部精力都花在了亚连身上无可厚非，毕竟与其要求他把拉比的戏份增加到超过亚连还不如去期待他去开《Book-man》的连载才比较现实一些，但是自拉





比以一副随性人气配角的嘴脸出场到现在，除了偶尔几页举着锤子扮扮凛冽，或者在有限的一格两格里摆摆战斗POSE外的大多数时间里，他的主要工作竟然都是在女主角李娜莉姑娘面前扮好人。

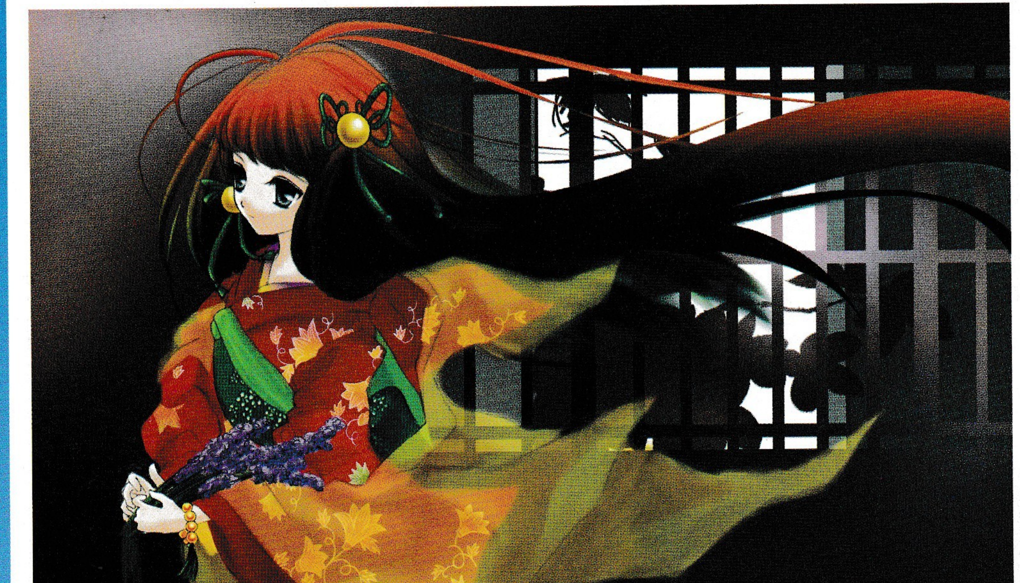
像拉比这样的角色，本以为是潇洒如风自由如云的，但是他的第一次大吼，是冲着痛哭不止的李娜莉。他的第一次惊慌，是因为不见了李娜莉。即使他的第一次失落是因为熊猫书翁那句"除了书翁以外，拉比你谁也不是"，可他却把第一次的泪水与拥抱，一起给了那个又柔弱又坚强的姑娘。

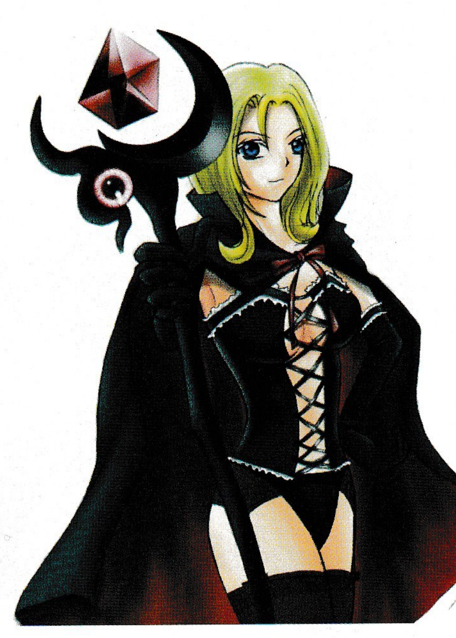
有些时候甚至怀疑星野桂是不是玩虐自己的前男主角玩得实在高兴，每次看到危机下拉比冲着李姑娘的各种角度呼唤衬着撼不动的官配亚李CP背景都有种叫拉比FANS想直接拎着原作者去核熔炉之类的地方锻炼下身体的冲动，而比起简直人性全无的星野桂，Falcom在《英雄传说6～空之轨迹SC》里叫新出场的凯文神父当了9章的"好人"之后毅然在接下来要发售的游戏《空之轨迹3rd》中把他安排成了男主角还安排了一位小他四岁的青梅竹马……看到没有星野桂，这才叫大魄力！不过拉比同学，如果你没有十足的把握能做到像阿夹那样最后一局扳倒由希抱得公主归的话，还是快点放弃你那执着而无望的爱吧，天涯何处无芳草嘛，哪怕你摘掉眼罩把头发染成芦荟色穿越进《空之轨迹3rd》把凯文取而代之也没人会怪你的。

"如果星野最后把拉比跟时钟女安排成一对怎么办？"

"用亿万张好人卡铺成通道将他送到地球之外。"

现在民间流传最广的关于好人的传说有一个最为具有被救赎意味，"只要做十世好人就能成佛"，但是这一世好人就足够虐心悲凉的，如果攒成十世好人，即使不用经过什么仪式封神自然心中也会菩提无树，明镜非台了吧。关于好人的哀怅传说从古到今一直在绵亘蜿蜒，历史证明其中大部分都是可歌可泣的，不求回报的单恋真是种卑微又伟大的心痛与幸福，但也有些人的好人经历是会为增加我们嘴角上扬的弧度而做出努力，就像那每次都被男配角发好人卡的琉璃仙，根本就是为了社会和谐而故意扮演回回失恋的好人啊，不过有些时候我们必须要给他们一些人文主义的关怀与感伤，因此这种我们要极力压制嘴角的笑意哀伤无比地合着节奏在他们渐渐远去的背后唱"爱情已经慢慢走远，惟有誓不可信，北风呜咽不适长风独饮，只祈祷下辈子不再辛苦地做个好人……"





本期漫人——yukicho

◆那个，大家好，我是yukicho

◆非常高兴能够上这个栏目，本人画画时间不长，水平有限，大家多多包涵

◆虽然被朋友说是来自火星的人，但是自认为自己是属于冥王星的变态

◆8月6号的非典型狮子座人，血型是万能的但是招蚊子的O

◆现在是学中文的死大学生

◆兴趣爱好非常广泛，就ACG这块来说，喜欢COS女仆，偷拍和虐待穿裙裙的LOLI（真人控），欺负背书包的正太，蹂躏毛茸茸的东西以及小虫虫，但又自认为是资历比较老的同人女的怪阿姨~

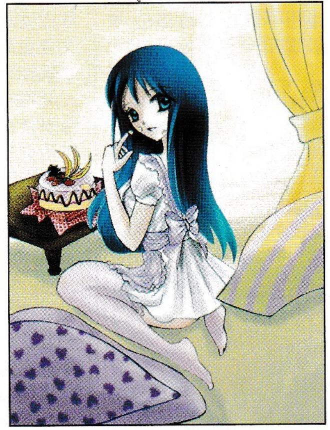
◆漫龄：15年，但是看过啥都不记得了；动龄：从《圣斗士星矢》开始，现在控LOLI动画和让人YY帅哥们暧昧关系的动画；游戏龄：未知，对《无双大蛇》，《FF》系列，《恶魔城》系列，《牧场物语》，《暗黑编年史》，《钟楼3》非常有爱！

◆最崇拜的插画家是TONY大神和安倍吉俊大神~

◆目前追《旋风管家》和《幸运星》中

◆感谢看完上面无聊文字的人







小访谈

吉祥天：看你的画都是以LOLI为主呢，很喜欢画LOLI么？

yukicho：啊……因为我是LOLI控，然后画LOLI的时候有一点点虐待心态，之后还想画暴露点的LOLI，白白的小手，小腿……啊~话题越来越邪恶了。

吉祥天：（寒）……LOLI控，你这样说的话会让大家误会你是个大叔哦。

yukicho：其实大概就是这个意思，然后看漫画最早是纯情的少女漫画，里面的主要角色也基本是LOLI，好象画LOLI比较容易点

吉祥天：容易……

yukicho：顺手，方便，自然，习惯……呃，我还是总结一下：1：因为是LOLI控，对LOLI有特殊的爱好，画LOLI的时候比较满足YY心理；2，然后看漫画最早是纯情的少女漫画，里面的主要角色也基本是LOLI，后来画画一开始就习惯得画LOLI了

吉祥天：原来是这样啊……那么你喜欢画原创还是画同人？

yukicho：基本全部都是原创啦，而且内容不定，一会喜欢少男漫画的女仆，一会喜欢少女漫画的女巫，最近爱上的是机械少女，因为超级喜欢MH，所以立志把MH穿在LOLI身上。

吉祥天：MH……你说的是《五星物语》的那群MH么？

yukicho：恩！！最爱的是LED MRIAGE！！本来打算五一节买一个模型回家打发时间的，但是，我的上色技巧有待提高，要是涂错了损失就大了啊。

吉祥天：关于MH，我当年很喜欢天照拿去求婚的那台黄金色的，

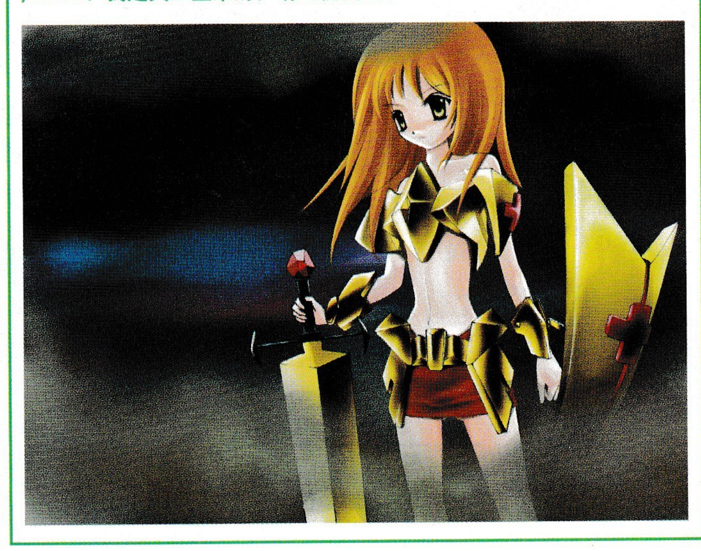
yukicho：就是KOG啦，但是就体型而言觉得KOG没有MH那种特色，感觉有点象高达。MH应该要非常优雅啊~

吉祥天：……怎么变成《五星物语》讨论了？

yukicho：呃，是我的错，提到MH就激动。

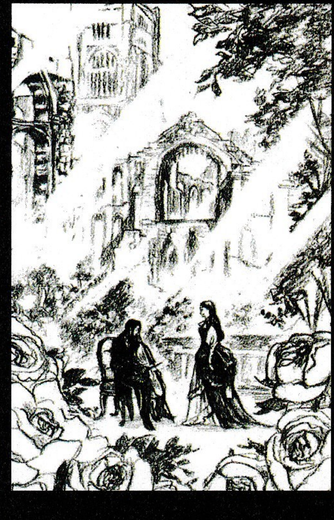
吉祥天：我明白，很少女孩子会喜欢《五星物语》到这个程度，尤其还喜欢MH。

yukicho：我是冥王星来的，请无视我吧。





BLOOD+漫画版：糙米发酵成佳酿



那袋弃之可惜的糙米

原创动画的优劣与否，与它的漫画版好不好看之间，其实并没有必然联系。因为动画的受众比漫画广，所以原创漫画的动画版一般都被称为“推广方式”，而原创动画的漫画版，则多被当作“企划内容”——因此“徒有虚名”是通常，“不过不失”算正常，“青出于蓝”则是超常。而由桂明日香执笔的05年10月档年度动画《BLOOD＋》漫画版，就是这么一瓶子超常发挥的佳酿。

漫画版的大致剧情与动画原作一致：神秘青年哈吉出现在只有一年记忆的冲绳少女小夜面前，唤醒了她斩杀吸血怪物“翼手”的能力，也让她在一次又一次的战斗中渐渐忆起了自己“元祖翼手”的真实身份与杀死孪生妹妹DIVA的宿命。最后DIVA死在姐姐的刀下，而小夜回到冲绳，再度进入长达三十年的沉睡。

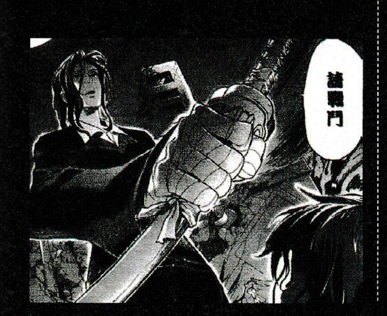
人物形象什么的先不说，播了一整年的《BLOOD+》动画版最为人诟病的两点，首先是是剧情拖沓——不光弄出来一堆支线一群NPC，还像拍风光片似的满地球乱跑；然后是作画不精，明明以“端着日本刀的制服美少女四处砍怪物随地飙血”为卖点，却远不及原作（押井守的那部《Blood：THE LAST VAMPIRE》）打得好看——并且因此，经常搞得像言情八点档。

那桶改头换面的好酒



所幸这些让人不爽的毛病，在二十回完结、每回四五十页篇幅的漫画版中都被好好重塑了一番：存在意义或许只是为了昭告“小夜不是一个人在战斗！她不是一个人！”的NPC们删了，从日本到越南到俄罗斯到法国到英国再到美国的环球旅行剪了，顿时让人觉得清爽了一大截——

原本“原创动画漫画版”的优势，就是可以省去一些原作里的设定与情节，加强对动人细节的刻画。桂明日香笔下的小夜，战斗时是最凌厉凛冽的女武神，无助时是最脆弱单薄的小女生。从她与哈吉浪漫主义古典小说般的相识和相恋、到失去记忆后在冲绳的重逢，再到最后的吻与哈吉大爆炸中推开她之后的微笑，丰富而生动的细节串起了三个不同时间段的三次KISS，也萌倒了无论男女的不少读者。桂明日香不但煽情拿手，搞笑也不弱（动画版的人设风格实在不适合搞笑情节），漫画版中热血红毛猴子宫城凯不但学会了讲冷笑话（面无表情地对食量惊人的小夜说“……吃不够的话，就去吃这附近的野生甘蔗吧。”“……那个拉大提琴的如果饿了，也会去吃野生甘蔗的吧”），还领悟了“红毛猴子”这一种族的最终奥义“撞谁谁晕铁头功”，笑果便立即呼之欲出。



而面瘫忠犬哈吉挂着一张呆脸面无表情地发呆吃醋告白怀旧或者COS恐怖片时的表情，也都被抓得十分精准。

那个兴趣诡异的酿酒人

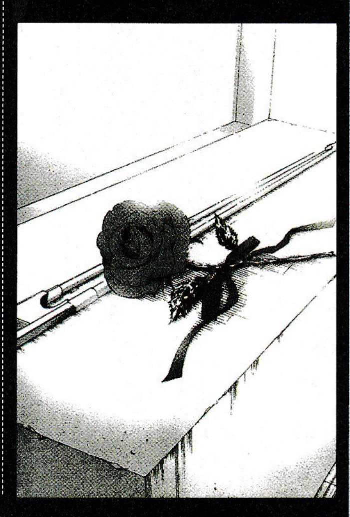
漫画版刚开始，厚嘴唇宽额头的画风让人不大适应，但好在进化神速，很快地就成功地统合了氛围。漫画中小夜的迷惘与坚定都如故，只是更丰富，更立体，更符合普通人能够理解的逻辑——嗯我说的就是动画里冷笑话般的小夜杀死DIVA那一段——但是诸位读者，可千万别被桂明日香笔下大眼睛扑闪扑闪、表情丰富多彩的小夜迷惑了，作为《珂赛特的肖像》的原作者，她从来就不是一个温暖美好或许还有点忧伤的少女漫画家。

她喜欢画小夜凶猛的吃相，和她暴走时染满鲜血手里还抓着根人肠子的震撼造型；喜欢画DIVA天真无邪阳光明媚满脸是血地说“哈吉被我杀掉啦（心）！在肚子上开了个洞，像死鱼一样扭来扭去真是好有趣！”；喜欢画DIVA的抚养者、大变态安谢尔的狰狞神色与猥琐表情；喜欢画DIVA麾下头号美青年所罗门优雅笑容下变态科学家的真面目；喜欢上一页画哈吉向小夜告白，下一页让他被半路杀出的DIVA一脚踹飞，上一页画小夜与哈吉缠绵的吻，下一页是满歌剧院的翼手血肉横飞群魔乱舞；喜欢画暴走的DIVA拿自己的骑士发泄怨气把人家的肠子扯得百转千回，还喜欢画哈吉一边魅惑地舔血一边驾轻就熟地徒手折断那个前几话刚被扯乱了肠子的倒霉骑士的脖子……“少女心与暴力魂齐飞，萌娘颜共血腥味一色”的桂明日香小姐，您也太擅长充分发挥漫画“受众没动画广，所以尺度限制也要比动画宽”的优点了吧？

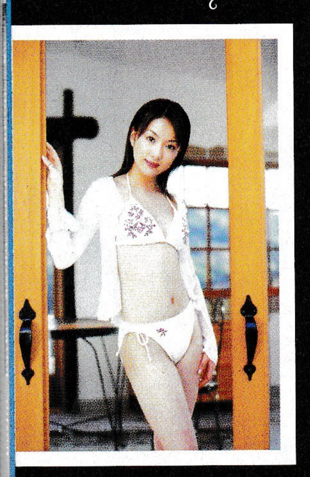
那些得以再沉淀的酝酿

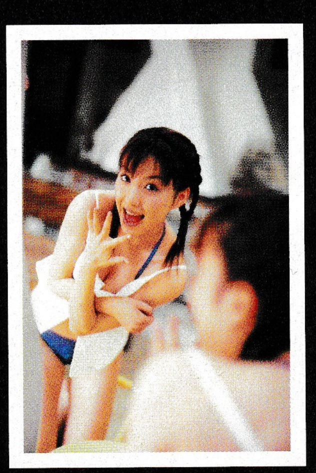
在这部只有短短二十回，却又HIGH又萌又暴力的漫画版中，俄罗斯篇完全删除（因此也没了动画中哈吉与小夜的约定），越南篇没了老套的学园潜伏桥段，DIVA麾下那个神经质的越南籍骑士卡尔被改成了心伤小正太还认识了小夜的干弟弟里克，里克成为小夜的骑士后遭遇DIVA并死于[消音]的情节也变成了[消音]失败、里克回到小夜身边成为新的战斗力，连最后的DIVA之死也做了改动。尽管因为动画原作先入为主的印象，初看这些删改会觉得很不习惯，但动画和漫画都看完之后再对比，就会知道显然还是漫画版的改动好——这或许也是原创动画漫画版一个占便宜的地方，动画剧情的优缺点都早已有了观众反馈，漫画自然就可以扬长避短。

至于“红盾”组织的大卫叔叔、小夜的养父之类没被删掉的人类角色，其角色深度也得到了更大的挖掘——以读者的身份，站在人类的立场，去看大卫皱眉笑着对哈吉说的那句“与你相比，可能只是很短暂的时间，但是对我来说，可是把大半的人生都花费在了小夜的身上”，实在是让人没法不为知动容。而作为原创动画的漫画版，既能遵循原作的基础把故事张弛有度地讲完，又能发挥漫画的优势让故事更好看、细节更动人，也就不愧为一坛好酒——不论我们最初关注它，原本是为了这坛子酒，还是为了酿酒的糙米。LU



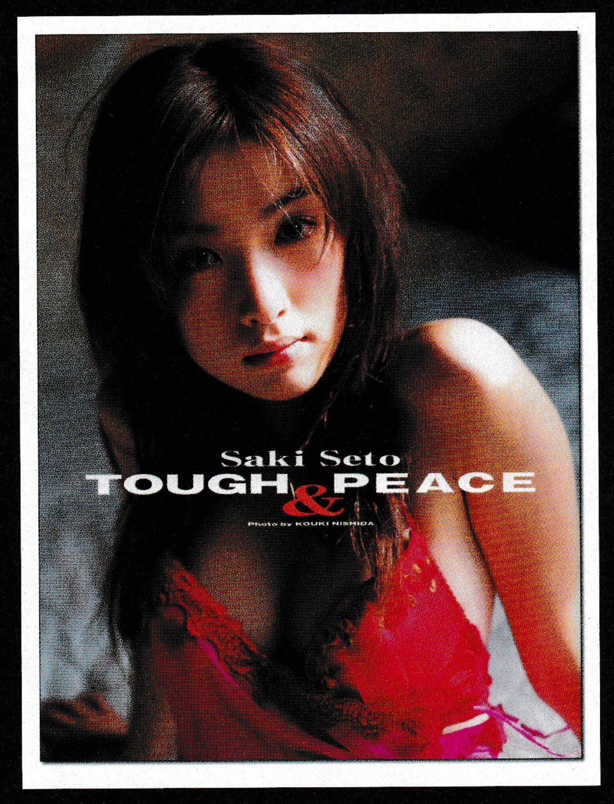
文编：Breath　美编：豆子






Saki Seto

生年月日：1985年6月21日
出生：宫城县仙台市出生
毕业：宫城县第二女子高等学校
血型：A型
高度：162cm
三围：83/56/87



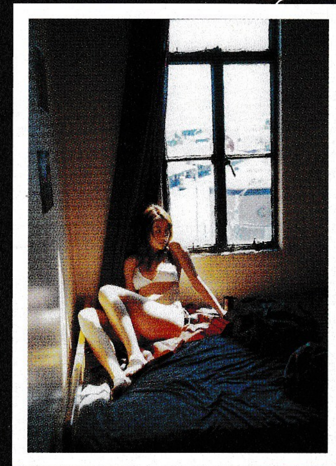
爱好：Karaoke和音乐欣赏
专业：钢琴、田径运动游泳，硬笔书法、尤克里里琴和monocycle

濑户早妃





























levelup音乐台曲目

01	无双的开场白
02	Reincarnation（《叛逆的鲁鲁修》广播剧Opening）
03	Just Communication（TWO–MIX特辑）
04	Rhythm Emotion（TWO–MIX特辑）
05	White Reflection（TWO–MIX特辑）
06	Break（TWO–MIX辑）
07	Truth（TWO–MIX特辑）
08	Justice（TWO–MIX特辑）
09	Where Would We Be Now（欧美流行推荐）
10	遥远的天空（日韩流行推荐）
11	Tell Me Why（网友推荐）
12	Wish（网友推荐）
13	声优作品赏析（高山南）
14	POP STAR（平井坚演唱）

[本期小礼包]

请将本期光盘放入电脑中，既可看到小编赠送的小礼包！

本期内容有：

WebShow赠送–方正静蕾字体

levelup动漫频道赠送–《战国BASARA》漫画Ultra Voltage第01回

城寨研究室–EZ三合一扩展卡配套软件

休闲吧–玩转手机

TWO-MIX

TWO–MIX是著名女声优高山南和极具音乐天分的永野椎菜所组成的音乐组合。高山南在组合中担任主唱、作曲、编曲；永野椎菜担任键盘手、作词和编曲。作为职业声优高山南在许多我们所熟知的动画作品中为角色配音，和永野椎菜合作组队完全由于她个人喜好唱歌，再加上一些巧合的机遇，便为她个人的事业开创了新的领域。

“TWO–MIX”是一个音乐术语，意思是在混音的最后阶段将左右音轨区分的作业。TWO–MIX是由高山南的曲与永野椎菜的词“混音”所合成的。所以这个名字可谓“恰如其份”。

TWO–MIX的组成可回溯到上世纪90年代。当时高山南所参加的团体是RE–X，其间高山南出了一张个人专辑“Endless Communication”。1993年夏RE–X解散，同年秋高山南与永野椎菜、虻川治两人组成了ES–CONNEXION开始表演。1994年EX–CONNEXION 旋即停止活动。到1995年春TWO–MIX正式成立。

TWO–MIX成名于《新机动战记W》的主题曲《Just Communication》。1995年这部作品风靡日本的同时，这首歌也获得了极大成功。同年11月TWO–MIX又为它推出了第二支单曲《Rhythm Emotion》。

1996年是TWO–MIX最辉煌的时期。1月第二张大碟《BPM 143》推出，3月正式推出《超级球员》的插曲《T.R.Y return to yourself》，同时也推出首张混音大碟《TWO→（RE）MIX》。下半年，动画《KIRARA》的主题曲《Love Revolution》，《等级王国》的主题曲《Rhythm Generation》则令他们大放异彩。

随后1997年两部动画影片的主题歌奠定了他们在动画歌曲领域极高的地位。《新机动战记W–无尽的华尔兹》主题曲《White Reflection》和第七支单曲，也是《The X–Files III》的主题曲《True Navigation》都是他们的成名曲。同年六月，他们首张精选大碟问世，标志了TWO–MIX组合的成熟。

TWO–MIX其它的动画歌曲作品还有《新机动战记 W–无尽的华尔兹之特别篇》主题曲《Last Impression》，以及《名侦探柯南–当红艺人绑架事件》的插曲《Break》和第五首片首曲《Truth》。TWO–MIX最标志性的曲风就是将现代感十足的电子元素有机地融合在乐曲之中，这也是TWO–MIX吸引众多年轻歌迷的一大法宝。听过TWO–MIX的作品一定会感动于永野椎菜精彩的歌词，再加上高山南磁性嗓音的演绎往往能将作品意境完整地传达给听众，因此他们的作品总能令人过耳不忘。

03 Just Communication……《新机动战记W》Opening
04 Rhythm Emotion……《新机动战记W》Opening
05 White Reflection……《新机动战记W–无尽的华尔兹》主题曲
06 Break……《名侦探柯南–当红艺人绑架事件》插曲

成员档案

高山南（Takayama Minami）

原名：新井泉（Arai Izumi）
出生日期：1964年5月5日
出生地：东京
职业：声优，歌手，电台dj，little–station副社长
在TWO–MIX的职位：主唱，作曲，编曲
兴趣：电子游戏（热血格斗类），料理，唱歌，高尔夫，园艺
最害怕的事：坐飞机
最害怕的人：拍档永野椎菜
最喜欢的人：TWO–MIX的Fans
最喜欢看的比赛：职业摔交
最喜欢说的话：创造奇迹
尊敬的人：双亲
最自豪的事：睡得很少也能照样工作
最自豪的东西：坚韧的嗓子
用几句话描述自己：跟着自己的节奏走，冷静
竞争者：昨日的自己
最爱的棒球队：巨人队

永野椎菜（Nagano Shiina）

原名：牧野良树（Makino Yoshiki）
出生日期：19XX年11月11日
年龄：永远的20岁
出生地：熊本
职业：作词家，little–station社长
在TWO–MIX的职位：键盘，作词，编曲
兴趣：看F1，驾车兜风，电子游戏，睡懒觉
最害怕的人：经纪人山田氏
喜欢看的比赛：F1
最爱说的话：是！
最讨厌的话：那么……等一下！
尊敬的人：除了自己以外所有人都有值得尊敬之处
最自豪的事：没有伤心的事，只有难为情的事
最自豪的东西：1/43的F1系列
用几句话描述自己：胆小的人
竞争者：一年后的自己

11 Tell Me Why（网友angiedu点播）

演唱：Declan Galbraith

推荐理由：这么小的孩子唱功真的不错，歌曲充分表达出了他的感情，他的疑惑、内心的挣扎一览无遗，是首不错的歌。

祝福的话：我想把这首歌送给城寨所有的小编和读者，希望你们像这个孩子一样永远有一颗年轻的心，就算在人生路上碰到不顺心的事，也能走出疑惑，站到灿烂的阳光下。

In my dream
children sing
a song of love for every boy and girl
The sky is blue and fields are green
and laughter is the language of the world
Than I wake and all I see is a
world full of people in need

Tell me why(why)
does it have to be like this?
Tell me why(why)
is there something I have missed?
Tell me why(why)
cos I dont understand
when so many need somebody
we dont give a helping hand
Tell me why?

Every day
I ask myself
what will I have to do to be a man?
Do I have to stand and fight
to prove to everybody who I am?
Is that what my life is far
to waste in a world full of war?
Tell me why(why)
does it have to be like this?
Tell me why(why)
is there something I have missed?
Tell me why(why)
cos I dont understand
when so many need somebody
we dont give a helping hand
Tell me why?

Tell me why (Tell me why)?
Tell me why (Tell me why)?
Tell me why (Tell me why)?
Just tell me why!

Tell me why(why)
does it have to be like this?
Tell me why(why)
is there something I have missed?
Tell me why(why)
cos I dont understand
when so many need somebody
we dont give a helping hand

Tell me why?
(Why, why, does the tiger fun)
Tell me why?
(Why, why, do we shoot the gun)
Tell me why?
(Why, why, do we never learn)
Can someone tell us why we let the forest burn?

(Why, why, do we said we care)
Tell me why?
(Why, why, do we stand and stare)
Tell me why?
(do the dolphins cry)
Can someone tell us why we let the ocean die?

(Why, why, if were all the same)
Tell me why?
(Why, why, do we pass and blame)
Tell me why?
(Why, why, does it never end)
Can someone tell us why we cannot just be friends?

Why, why, (do we close our eyes)
Why, why, (do the greedy life)
Why, why, (do we fight for land)
Can someone tell us why cos we dont understand?
Why, why?

在我梦中
孩子们为所有人吟唱着一首爱的歌
蓝天碧草之间笑声成了世界通用的语言
然而当我醒来的时候却发现世
界上到处是需要帮助的人

告诉我为什么
真的只能是这样吗?
告诉我为什么
是不是我错过了什么?
告诉我为什么
因为我实在是无法理解
有那么多需要帮助的人
我们却不伸出援助之手
告诉我为什么

每天我都在问自己
做为一个人我该做些什么
我是不是要站起来抗争
向所有人证明我的价值
而这是不是意味着我的一生就将
耗费在这满是硝烟的世界?
告诉我为什么
真的只能是这样吗?
告诉我为什么
是不是我错过了什么?
告诉我为什么
因为我实在是无法理解
有那么多需要帮助的人
我们却不伸出援助之手
告诉我为什么

告诉我为什么
告诉我为什么
告诉我为什么
这到底是为什么?

告诉我为什么
真的只能是这样吗?
告诉我为什么
是不是我错过了什么?
告诉我为什么
因为我实在是无法理解
有那么多需要帮助的人
我们却不伸出援助之手

告诉我为什么
为什么,为什么凶残的人在狞笑
告诉我为什么
为什么,为什么我们让子弹射出枪堂
告诉我为什么
为什么,为什么我们从来不吸取教训
谁能告诉我,为什么我们烧毁森林

为什么,为什么我们光说我们在乎
告诉我为什么
为什么,为什么我们只是站着旁观
告诉我为什么
为什么,为什么海豚在哭泣
谁能告诉我,为什么我们让海洋死去

为什么,为什么,如果我们大家是一样的
告诉我为什么
为什么,为什么我们却在互相谴责
告诉我为什么
为什么,为什么这些永无休止
谁能告诉我,为什么我们不能友好相处

为什么,为什么(我们闭上了我们的眼睛)
为什么,为什么(我们让生命满是贪婪)
为什么,为什么(我们为了土地而争斗)
谁能告诉我,因为我们实在无法知道
为什么

07 Truth

出处:《名侦探柯南》Ending

QUEST FOR LOVE,QUEST FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
瞳に秘めた 梦だけは
谁にも 夺えはしないから
鲜やかに今 真实を抱きしめて!!

君が笑颜で隐す 冷めた心の伤痕
ガラスの破片 きつく握り缔めてる…

自分に嘘ついても 大
人になんてなれない
ただひたむきな 气持ちだけを信じて…

どんな悲しみも痛みも
たった一人 分け合い
たい 人みの中でも…

QUEST FOR LOVE,QUEST FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
抑えられない 情热が
目指した未来を 引き寄せる
"答え"は"キミ"だから!!

QUEST FOR LOVE,QUEST FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
瞳に秘めた 梦だけは
谁にも 夺えはしないから
鲜やかに今 真实を抱きしめて!!

膝を抱えて过ごす 夜の静けさの中で
背中合わせに そっと寄り添い合えば…

触れた肩のぬくもり 流れた君の泪は
夜明け前に生まれ变わる… 强さに!!

たとえ离れても二人は
时间を止めて 呼び合える
よ そこに爱があれば…

QUEST FOR LOVE,QUEST FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
包みむような 口づけで
闭ざした扉を 解き放つ
奇迹を愿うより 早く!!

QUEST FOR LOVE,QUEST FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
またたく星の 一瞬の
辉に满たない 青春を
ときめくままに 驱け けて 焼き付けて!!

望み…梦くて…そして
孤独感…やるせなくて…
それでも この街角
生きていきたい 君と…!!

QUEST FOR LOVE,QUEST FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
抑えられない 情热が
目指した未来を 引き寄せる
"答え"は"キミ"だから!!

寻求爱情 寻求梦想 追寻所有的真理
隐藏在眼中的梦想
谁也抢不走
如今确实把握住真相

你淡淡的笑容里 掩藏着一颗
久已失去温暖而伤痕累累的心
即使碎成千万片

仍执著地紧握着不肯放手
如果欺骗自己
就永远不会长大
所以请还回真实的自我

无论伤痛多么的刻骨铭心
我都甘愿与你一起分享
在这朝来夕去的人潮中……

寻求爱情 寻求梦想
追寻所有的真理
无法压抑的热情
指引我们奔向理想的未来
答案永远是你!

寻求爱情 寻求梦想
追寻所有的真理
隐藏在眼中的梦想
谁也抢不走
如今确实把握住真相

抱膝凝坐 在这宁谧的夜色中
我们依偎在一起

曾相偎的肩上残留的温度
你流下的泪水
在黎明前产生了强烈的蜕变
我们两人即使分离
仍能穿越时空相互呼应
只要我们有爱

寻求爱情 寻求梦想 追寻所有的真理
充满深情的吻
打开了紧闭的心扉
渴望着奇迹出现……快呀!

寻求爱情 寻求梦想 追寻所有的真理
流星闪过
不满足于转瞬即逝的青春
所以当心灵仍在飞翔时 燃烧吧!

希望……绝望……孤独……不幸……
但是,伫立在这个街角的我
只渴望能伴你左右

寻求爱情 寻求梦想 追寻所有的真理
无法压抑的热情
指引我们奔向理想的未来
答案永远是你!

寻求爱情 寻求梦想 追寻所有的真理
隐藏在眼中的梦想 谁也抢不走
如今确实把握住真相

罗马音:
Truth A Great Detective of Love

QUEST FOR LOVE, QUEST
FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
hitomi ni himeta yumedake ha
dare ni mo ubae ha shinai kara
azayaka ni ima shinjitsu
wo dakishimete!!

kimi ga egao de kakusu
sameta kokoro no kizuato
garasu no hahen kitsuku nigirishimeteru

jibun ni usotuitemo otona
ni nante narenai
tada hitamukina kimochi
dake wo shinjite

donna kanashimi mo itami no
tatta hitori wakeaitai
hitogomi no naka demo

QUEST FOR LOVE, QUEST
FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
osaerarenai jyounetsu ga
mezashita mirai wo hiki yoseru
kotae ha itsumo kimi dakara!!

QUEST FOR LOVE, QUEST
FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
hitomi ni himeta yumedake ha
dare ni mo ubae ha shinai kara
azayaka ni ima shinjitsu
wo dakishimete!!

hiza wo kakaete sugosu yoru
no shizukesa no naka de
senaka awase ni sotto yori soi ae ba

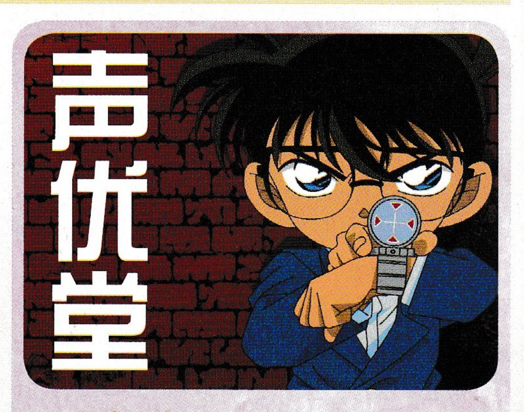
fureta kata no nukumori
nagareta kimi no namida ha
yoake mae ni umarekawaru tsuyosa ni!!

tatoe hanarete mo futari ha
toki wo tomete yobiaeru yo
soko ni ai ga areba

QUEST FOR LOVE, QUEST
FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
tsutsumikomuyouna kichizuke de
tozashita tobira wo tokihanatsu
kiseki wo negau yori hayaku!!

QUEST FOR LOVE, QUEST
FOR DREAM,
QUEST FOR ALL TRUTH!!
matataku hoshi no isshun no
hikari ni mitanai seishun wo
tokimeku mama ni kakenukete
yakitsukete!!

nozomi hakanakute sohite
kodoku yarusenakude
soredemo kono machikado
ikiteikitai kimi to!!



■高山南

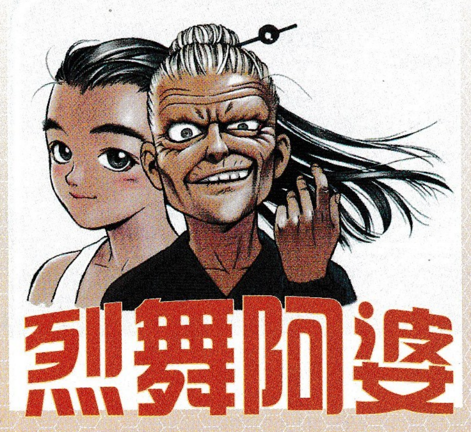
高山南除了在TWO-MIX中为我们送上一首首好歌之外,另外被动画迷所熟知的,则是她对动画角色的精湛演出。提起柯南、乱太郎等角色,大家无一不想起她那浑厚的声线。而她也绝对是一位演技派的声优,以柯南为例,当柯南要在毛利兰面前刻意强调小孩子的身份时,声音会略微拔尖,对突发事件形成看法"原来如此~"时,体现出新一的思维,声音就会故意压低,很好的诠释了柯南这个比较复杂的角色。而作为《柯南》的当家声优,更是与原作者青山刚昌喜结良缘,在动漫界一度成为佳话。

主要角色:

《名侦探柯南》——柯南
《忍者乱太郎》——乱太郎
《幽游白书》——躯
《卡拉OK战士》——铃木次郎、麦克风次郎
《天空之艾斯嘉科尼》——狄兰特
《魔法骑士》—— 阿斯哥特
《饿沙罗鬼》——安宅怜
《剑勇传说YAIBA》——铁刃(黑钢铁小刃)
《鬼神童子ZENKI》——速水一惠
《四驱小子》——源太、日向
《忍空》——大空、忠太
《长靴猫的冒险》——少年
《热门小马》——饭富胜
《剑风传奇》——格里菲斯(少年时代)
《天是红河岸》——夕梨
《天才小厨师》——味吉阳一
《宇宙战舰》——山本洋子
《人鱼之伤》——真鱼
《八犬传》——犬坂毛野
《源氏物语》——冰见
《乱马1/2》——天道靡
《通灵王》——好

《名侦探柯南》

コナン:高木(たかぎ)刑事(けいじ)。
柯南:高木警官!
高木:ん。は…
高木:哦,嗨!
コナン:翼(つばさ)を广げ(ひろげ)てそこからとびだこうとしてる。仆(ぼく)の气(き)のせい。
柯南:你想张开翅膀从这里跳下去?难道是我的错觉?
高木:ふん、どこでわかった。
高木:你是怎么知道的?
コナン:消去法(しょうきょほう)さ。目暮(めぐれ)警部(けいぶ)が忘年会(ぼうねんかい)でやった手品(てじな)のネタを、お前(おまえ)が知(し)ってるわけねえだろ。だから目暮(めぐれ)警部(けいぶ)は本人(ほんにん)、それを知(し)ってた佐藤(さとう)刑事(けいじ)も本人(ほんにん)。バッグに入(い)れられた状态(じょうたい)で见(み)つかった千叶(ちば)刑事(けいじ)もしろだな。あんなわかりやすいところに置(お)くわけねえし、バッグのチェックが首(くび)から下(した)におりないのは、体型(たいけい)をみられたくないってこと。つまりあれは、眠(ねむ)らされ、千叶(ちば)刑事(けいじ)の变装(へんそう)をさせられた高木(たかぎ)刑事(けいじ)。发见时(はっけんじ)の骚(さわ)ぎにまぎれて逃(に)げるためのトラップだ。
柯南:用排除法。你不可能知道目暮警官在往年会上变过的魔术,所以说目暮警官是本人,知道这个事的佐藤警官也是本人,因为别人不应该把他放在那么容易被人发现的地方,被人装进包里,那个包的拉链从颈部就拉不下来了……这是因为这个人不想让别人看到他的体型。也就是说,这个人是被下了迷药、装扮成千叶警官的高木警官,这是被人发现时逃跑用的缓兵之计。
コナン:でも感谢(かんしゃ)してるぜ。お前(おまえ)のあの手品(てじな)で事件のとりきが见抜けたんだが。
柯南:但是我应该感谢你吧?正是由于你的魔术我才破了这个案子。
高木:いやいや、ああいう仕挂(しか)けるのはこっちのほうが专门(せんもん)なんてね。だが、今回は见逃してほしいねえ。俺はみらぎを晴らしにきただけ、まっしろなんだから。その子のしたぎのように。
高木:不用不用,我最擅长的就是那种魔术,我这次什么都不想要,我只是来洗刷我的冤情,因为我是清白的,和这个小孩的计量一样……
兰:コナン君!
小兰:柯南!



欢迎给我们发送电子邮件：ykcz@263.net

同志们看到本期"烈舞阿婆"变为两页时不要惊慌！其实第三页在封三呢，不要以为阿婆我偷懒啊！

乱舞因为家中的一些不可抗拒的原因就要离开编辑部了，虽然很舍不得，但是也只能祝他以后一路走好了，感谢他曾经为《游戏城寨》做出的贡献，感谢他曾经给我们带来的快乐。

近期编辑部玩的最多的游戏是《最终幻想XII 亡灵之翼》，Hikaru是"FF饭"，每天一有空就捧着NDSL。一日午饭后归来，电梯中，H大在电梯中打《FFXII RW》，拿笔乱戳屏幕玩的好不热闹，旁边风间仁拿着PSP打着《铁拳DR》。同坐电梯的一个大叔看见了风间仁手中的PSP，一直打听这是什么东西，有什么功能，导致到了自己该下的楼层都没有下。Hikaru见此状，无奈的说："为什么就从来没人问我手里的NDSL是什么东西？"

本期读者调查



1.本期杂志您最满意的栏目是？
2.本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
3.您对本期的特稿有何评价？
4.您对本期的新栏目《漫画赏析》有何评价？
5.您还想对我们说的是？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得《levelup 游戏城寨》套装一份（编辑签名《levelup 游戏城寨》+levelup主题T恤+levelup主题扑克），十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level27 读者来信获奖名单



一等奖　《levelup 游戏城寨》套装一份

周俊伟　昆明

二等奖　levelup主题扑克　一副

姓名	省市
白　伟	云南
尹　骞	江苏
孙茂腾	山东
郑胜黑	龙江
王　刚	江苏
张　钊	江苏
王　蕊	北京
舒　心	辽宁
姚　舜	安徽
陈　超	北京

读者自留地

4B读者意见选登

1 本期杂志读者最满意的栏目

《城寨研究室》、《Web Show》、《特稿》

2 本期杂志读者最不满意的栏目

《美优馆》、《Cosplay秀》

3 您对本期的特稿有何评价？

广西　卢杨：《特稿》分析的相当精辟，特别是那句"小看NPC的人会为NPC而哭的"，我感受颇深。想起一年前，我记得某游戏（具体名字就不公布了）时，为了干掉Boss我整整面对了它几百个回合，期间我的毅力完全展现了出来，也许是我感动了上天，这个Boss终于被我干掉了。（当时我已经完全崩溃，估计再打下去我爸妈就只能看到我的遗书了。）

江苏　卢良驹：不错不错，让我对游戏又有了更深一层的认识，之前我压根就不知道什么是NPC，用文章中的话说就是"在游戏圈快混不下去了。"毕竟我刚刚接触电视游戏，玩龄也就两年左右，之前一直沉醉于动漫。看了这片特稿，我对NPC有了初步的了解，再结合自己玩游戏的经历，感觉NPC确实在游戏中扮演着很重要的角色。特稿还谈及了NPC随时代的不断进步而一步步完善，令我受益匪浅。

上海　周洲：D盘的错误实在是恐怖啊，第一次发现原来NPC的消失如此让人害怕和绝望。

湖南　夏羽：怎么说呢，文章没能深入下去，导致读到后面很累。

江苏　尹骞：《特稿》有点深哪，希望作者写文章时能多照顾新手一下。

阿婆：本期的特稿可谓众说纷纭，但总的来说还是激起了读者们对NPC的无限怀念和无限的怨念，呵呵。其实众小编斟酌特稿就像是阿婆我熬汤一样，汤汁的浓稠、口味的咸淡、火候的把握都是相当考验功夫的。我们也在一直努力熬出一锅鲜香可口，口味醇厚的汤来奉献给大家。请大家一定要对阿婆和城寨的众兄弟们有信心啊。



▲任召挺读者给六段音速寄来的柯南明信片成为每期读者来信中一道特别的风景

5 您对本期封底的新"游戏城寨"LOGO有何评价？

云南　倪斌：还能说什么呢？越来越有游戏+时尚的现代感了，希望能越做越好。

安徽　李凌：不错，够醒目，一眼就认出来了！

南京　张鹏：方方正正的有气势，字体挺独特的，不会让人混同一般游戏杂志。

广东　李立：新的城寨LOGO有点怪啊，可能是还不太适应吧。于是从现在开始告诉自己"习惯、习惯、习惯……"

阿婆：阿婆倒是觉得新的LOGO更简洁了，契合我们的杂志独特的风格。时尚和游戏的结合是我们的追求，也希望读者们买我们的杂志时可以一眼就挑出它。游戏城寨是年轻有活力的团队，希望新的LOGO和新的开本配合，能带给玩家们更多的阅读享受。

4 您对本期的新栏目《劲作回廊》有何评价？

福建　梁宇：感觉就像当年的《游话好好说》嘛，还好啦，必须要更有特色喔！

浙江　任清：《劲作回廊》缺乏新鲜感哪，觉得挑的都是大有名的游戏，看起来比较没动力。最好挑那种评论比较少的游戏来做。

河北　高涛：这个栏目我喜欢，贵刊以后应把此栏目发扬光大。这就涉及到一个市场定位的问题，如果贵刊只是攻略，大家可以去买其他的杂志，还可以网上下载。所以把重点放在游戏的点评上很好，对于这个栏目我有一点小建议，能否把点评的进一步内容增大。

广东　钟健荣：这期刚好有我喜欢的《无双大蛇》、《怪物猎人2nd》和《FE》这些游戏所以就很支持，希望撰稿人可以将见解做的更好、更独特就好了。

浙江　潘成：《劲作回廊》貌似是新栏目，不过以前也有过类似的板块，经本人考证是《游话好好说》。虽然后者已经不存在了，但已经为LU的建设打下了基础，可以说是完成了使命，总之有异曲同工之效。

北京　梁晨：《劲作回廊》可以让读者深入了解到更多的游戏，比如《火焰之纹章 拂晓之女神》我就没有机会接触到，在本栏目里终于解了解馋。

阿婆：感谢广大读者给予我们的关注，《劲作回廊》是我们的一个新栏目，主要是为回顾旧游戏带来的乐趣而设的，也希望在热门游戏过后能给玩家提供更加冷静客观的游戏评论。既然新，自然会有不足。但我们城寨成长的脚步是不会停的，我们会做出自己特色的评论来。同时也欢迎藏龙卧虎的读者们写来自己的劲作点评，如果你的观点够精彩，够有趣，或许某一天就能在《劲作回廊》里让天下玩家一起分享你的游戏乐趣。

畅所欲言

本期最体现出朋友价值的读者 白伟：是一个朋友介绍我买的《游戏城寨》。虽说我也常买其他的游戏杂志，但当我细读一遍以后发现，原来游戏杂志还可以做成这样。嗯，不错不错！

阿婆：嗯，大家都看到了吧，这就是好朋友的价值啊。希望每一位喜欢《游戏城寨》的读者都能将它推荐给自己的一个朋友，好东西要大家分享嘛。白同学说得很对，我们就是要做不一样的游戏杂志，请继续关注我们吧。

本期最强的来信结束语：祝杂志越办越好，笔没水了……

阿婆：无语……

本期最异想天开的读者 舒心：我希望杂志再加大一圈，这样我就能跟我妈说这是报纸了。

阿婆：这个，应该算是夸奖吧（心虚）。

本期最惊叹读者 周佳明：看了风间仁小编寄语上的图片之后，我不禁大叫一声："啊，这是真的吗？"（其实一开始我以为这是风间仁锻炼肌肉的成果图片。）

阿婆：呵呵，其实很多读者都此反应。不过说到健身，风间仁最新的理论貌似是"肉是吃出来的"。

本期最无辜读者 张军：新LOGO？对不起，恕我无能，我把整本书都翻遍了也没看到新LOGO啊。封底哪有啊？天哪，我到底做错了什么？

阿婆：这……难道标题太大也会造成视觉错误？

本期最敬业读者 倪斌

阿婆：阿婆我看信可是很仔细的哦，倪读者在短短的3天之内连续写了两期杂志的评刊表，并且每篇均保持在在3页信纸。啥也别说了，感动啊。（暗地里拍拍倪读者的肩膀："小伙子，你是为了增大中奖几率吧。"）

另外阿婆特地让兰姆回答了两位读者硬件方面的问题

浙江 秦天：M3DSS国内没得卖了吗？我的M3内核升坏了，想换新的，而且要能转换以前记录的，和正版卡一样大小的烧录卡，给我推荐款吧。

兰姆：M3DSS国内有售，但官方出货极少，主要提供国外市场。目前市面上的功能没有哪款特别强大的，多媒体功能也均是依托Moonshell实现。如果想买M3 DSS则可以考虑R4，或者等待即将上市的G6DS Real。转换软件官方有提供：http://www.gbalpha.com。

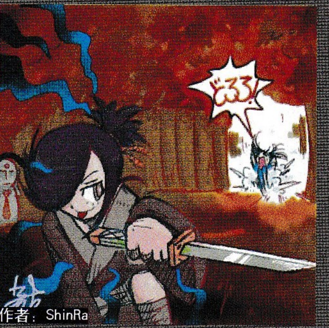
湖南 夏羽：PSP不是最多只支持4G的记忆棒吗？8G的可以用吗？

兰姆：8GB记忆棒在2.82系统更新后得到支持，PSP理论支持32GB的记忆棒，如果发生兼容问题可以通过升级系统解决。

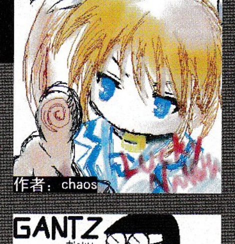
梦幻涂鸦坊

涂鸦板地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

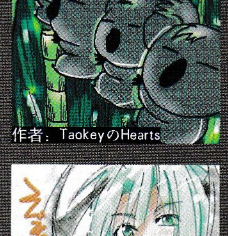
前几天阿婆我也手痒痒，跑到涂鸦坊去"涂"了一张，结果画到最后连自己都不知道自己画的是什么东西，就没拿出来显眼。相比之下，涂鸦坊里依旧优秀作品倍出，老太婆还是按惯例挑了一些精品中的精品送个读者朋友们。涂鸦坊的口号是："让我们来一起快乐涂鸦吧！"



作者：ShinRa



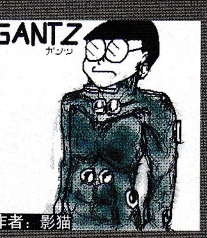
作者：chaos



作者：TaokeyのHearts



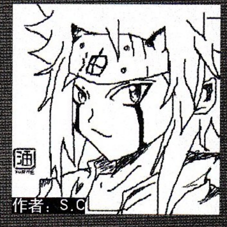
作者：星之继承



作者：影猫



作者：影猫



作者：S.C

城寨后院



每天的生活都像是一次日出日落，总是在进行一定的重复，在这个过程中，路上总是会留下些什么，比如说树叶啊、石子啊之类的。每期都会出现在《烈舞阿婆》角落的"城寨后院"栏目，根本目的就是记录下编辑部这半个月来的一些有趣事件，稍加加工后拿出来和各位读者一起分享，其实这就像日落黄昏前在回家的路上偶尔心情不错去拣拾那些留下的石子差不多，虽然我们将这些石子尽量加工到翡翠玉石的境界，但依旧无法改变其顽皮的本性。

快乐虽天天发生，不过其间也不时夹杂些伤感，本期白夜想为离开编辑部的乱舞写点字。

其实我本意是想将这一亩三分地交给他，让他自己写的，可是这小子却总是推脱。白夜随手拿起Wii的手柄向他作出投掷姿势予以威胁，可是几回合下来他硬是死不就范，白夜也不再为难他，他本来也不是很善言辞。

于是这个任务还是落到了小白我的头上，谁叫我和他是兄弟呢？

我们都是热爱游戏的人，一年多以前我们通过levelup.cn认识，在网上合作制作游戏的攻略研究等文章，我们很谈的来，我们曾一度约好，尽自己的最大努力到编辑部来挥洒对游戏的这份热爱。一年以后，我们大学毕业，一个从南方，一个从北方，汇聚到了编辑部的这间屋子里。我们如愿以偿。

……

在乱舞走的那天，白夜送他上了车。我曾经问他："真的已经做编辑做够了？"他回答："怎么可能？"随后，车渐渐远去。

年轻的时候，谁都有个称为梦想的东西。后来乱舞和我讲："做自己喜欢的工作真的很快乐，在编辑部这段不长的日子里，工作开心，有成就感，同事交情好又有面子。这次离开后应该不会再回来作编辑这份工作了，希望《游戏城寨》能够越来越强，好让我在多年以后，依然可以指着报摊上熟悉的Logo，和买报的大婶说，我以前在这本杂志的编辑部干过……"

天南海北，曾经聚在一起为梦想一起奋斗过，够了。流水落花春去也，天下无不散之宴席，对于我们，也对于读者，我们曾经一起欢笑，一起游戏，一起感受。

这份感情，无价。

过去如此，现在如此，在将来，也依旧如此。



游戏城寨 招聘编委

编委工作：

1 认真阅读和分析《游戏城寨》，指出各栏目及各栏目当期文章值得肯定的地方和不足之处，并提出改良意见，每期整理报告一次。

2 调查身边的朋友们对《游戏城寨》的评价，每期整理报告一次。

3 阅读和分析同类刊物，总结出同类杂志中有哪些值得我们学习及借鉴的优点，每月整理报告一次。

4 关注市内报刊亭中《游戏城寨》与同类杂志的销售状况及销售比例，每期整理报告一次。

5 针对下期、下下期杂志的内容建议，每期整理报告一次。

编委福利：

1 编委的姓名将印刷在杂志目录页。

2 每位编委每月可以得到300LVP的论坛积分奖励。

3 编委任期内，可以持续免费获赠《游戏城寨》半月刊。

4 编委任期内，每月可自选任意1本levelup.cn书刊区内的新书，免费寄发。

5 编委在《游戏城寨》上发表文章，稿费按照通常标准的125%发放。

6 现在申请编委，通过审核可获赠levelup.cn 2007年版T恤。

应聘要求：

1 热爱、了解电子游戏，熟悉levelup.cn，熟悉网刊《游戏城寨》。

2 有责任心，有充裕的阅读杂志、分析杂志的时间。

3 交游广泛，没有派别偏见。

招聘人数：

10人（不同环境、地区和职业）

有意应聘者请发个人简介（只接受纯文本）到：

chengzhaibw@163.com

注：一些不能上网的读者也可将简历寄到编辑部来申请编委

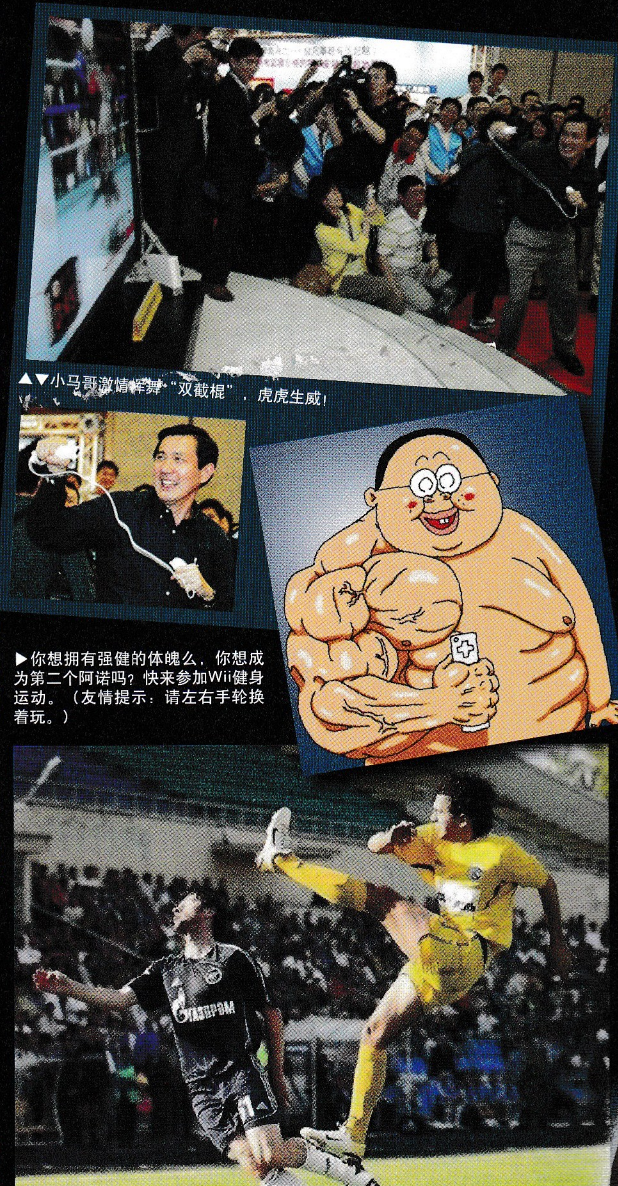
全民大图鉴



嗯哼，俗话说得好，三十年河东，三十年河西，又轮到我兰姆主持“全民大图鉴”了，各位想我了吗？这次换我主持的目的只有一个，给大家换换口味，来点特别的，来点喷饭的，来点刺激的。哈哈，希望大家能够喜欢。



▲大妈COS电车男冲浪？悠着点啊！



▲▼小马哥激情狂舞“双截棍”，虎虎生威！

▶你想拥有强健的体魄么，你想成为第二个阿诺吗？快来参加Wii健身运动。（友情提示：请左右手轮换着玩。）



▲男下：轻点！男上：不许喊！



▲大爷饶命，青蛙不适合煲汤。

▲看好了啊，爷我练过。





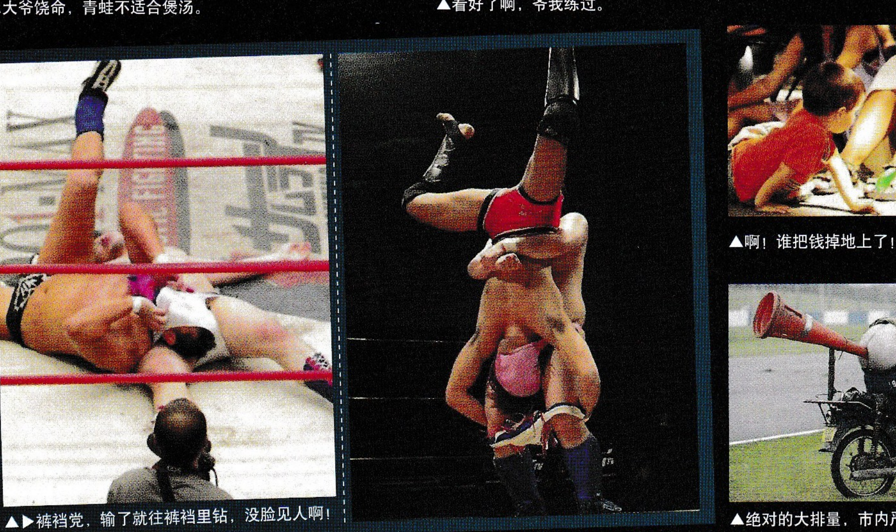


▲其实动物和人一样，他们也有纯洁的爱情。





■土拨鼠版“风来的西林”。



▲▶裤裆党，输了就往裤裆里钻，没脸见人啊！



▲啊！谁把钱掉地上了！



▲绝对的大排量，市内严打的就是这样的。



小编寄语

DA ZHAI MEN 大寨门

天　下　玩　友　是　一　家

风间仁

◇看《蜘蛛侠3》的时候发现前后左右都是由父母率领的小屁孩儿抻着脖子、瞪着眼睛、流着口水在观看，好像进了幼儿放映室。

◇英氏兄弟的革命历史题材情景喜剧《地下交通站》开播，众实力派笑星的加盟以及英氏兄弟一贯的幽默风格让喜爱情景喜剧的观众们终于可以脱离《武林外传》的"苦海"。

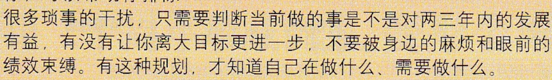

■真实的"大神"

◎本月快事：在经历几度跳票后终于如愿以偿地入手了PS2限定版《Fate/stay night》，至此Fate的四弹胸像收集计划也算初战告捷。不过话说回来，PS2版的包装实在是简陋的可以，好歹也是9000多日元的限定版，却只用了个朴素到极点的透明塑料盒包裹，Saber的胸像则干脆用塑胶袋套上了事，与第三弹附带Rider的那本限定版漫画包装相比，可以说PS2版使用了一个与骑士王Saber高贵形象完全不相符合的廉价包装。

◎本月感悟：差不多是在PS2版《Fate/stay night》正式发售的转天，海洋堂公布了改头换面的胸像量产计划。每个售价只有300日元，五个加在一起不过一千多日元。这对于花费上万日元，耗费几个月时间，通过购买《月刊少年エース》、《月刊コンプティーク》、限定版漫画和限定版PS2游戏才凑齐一套胸像的小编我来说，可谓是挫败感十足。虽然早就对厂商们五花八门的赚钱高招见怪不怪，但恐怕只有真正投入精力（财力）的人感悟最深。因此，千万不要相信什么限定、限量、限期生产的宣传，这些字眼对消费者和厂商来说，是有着截然不同意味的。



●衡哥（32000美元月薪）在同学聚会上为我们这些普通白领"量身订做"的人生计划（以下货币单位均为人民币）：25岁开始做一件今后20年都会投入其中的事情；30岁挣到第一个30万，按揭买房；32-33岁结婚；35岁挣到第一个100万；40岁开始只专注管理；45岁挣到1000万，即知足；46岁开始只做符合自己意愿的事情。



●其实有一个大的目标，可以帮助你排除很多琐事的干扰，只需要判断当前做的事是不是对两三年内的发展有益，有没有让你离大目标更进一步，不要被身边的麻烦和眼前的绩效束缚。有这种规划，才知道自己在做什么、需要做什么。

●我觉得，我们通常更愿意相信那些八杆子打不着的数学、物理学的定律，而对于上述这样关乎到"成功"、"立业"的法则通常不屑一顾。其实这些法则都是非常正确的，在意它们的人，就会成功。

●p.s. 我在说些什么……是不是很像《阳光小美女》中那个讲授"九步成功法"的很失败的父亲，哈哈……

Hikaru

△有人曾说过"只要一开始倒霉，麻烦事就会接踵而来"，前段时间已经领会到这个真理了，先是腰骨劳损在"五一黄金周"里进了医院，在医院趴了两天后回到家，突然心血来潮想给自己的BLOG备份一下，就在备份完毕后不幸把数据备份文件删掉（其实我也不知道删了哪个文件），再刷新成了一片空白……顿时觉得这世界毁灭了，变得不真实了，哭着找雪风补救却被反骂："动数据库前就应该做好备份工作，你这白痴加废瓜藤"。

△黄金周过去了，我使用了两年的BLOG也跟着离开了，心好痛啊……


■把BLOG两年的数据还我啊……


吉祥天


■《血色浪漫》是我看过根据小说改编的最好的一部电视剧

☆每期写小编寄语时心情都很放松，因为小编寄语是最后才排版的栏目，在写这段字的时候证明新的一期杂志制作又接近尾声了。

☆我就知道，五一期间哪里都有很多人，可就这两天有点时间，还是跑到闹市区转悠了一圈，到了之后看到的果然是人山人海，按火云的话就是，我们几个人那天是"300对10万"。

☆一直很佩服对于喜欢的游戏实行"必入、必首发、必限定"政策的人。那天看到六段音速拿着PS2《Fate/stay night》的限定版左右摆弄，于是拿过来看了看。"你怎么不拆包装啊？"白夜我想看看里面是什么样的，"拆它干嘛？我又不玩。""……"

☆兰姆，你就别不承认自己是"任饭"了，你那看到别人说任天堂坏话时就条件反射般的反驳已经暴露出你的本性了。

☆被Hikaru老大的问题问住了，"你怎么也不买Wii，也不买X360、也不买PS3啊？"。我们寝室有台Wii，可能慢慢长大了，对那些童趣的游戏确实提不起兴趣；X360寝室也有，五一去挑了挑游戏想玩的游戏确实也不多；PS3，想买，不过目前就一款《VF5》能吸引我，而且没配得上PS3的电视……

☆近期机缘巧合又重温起电视剧《血色浪漫》来，不得不感叹，真是一部好剧。同时很羡慕剧中刘烨所扮演的主角钟跃民，拥有阅历异常丰富的人生。当年看完这部剧曾一度产生强烈的想去当兵的冲动。



雪风

★前几日逛街之时入手了松浦亚弥去年的一部新电影《太妹刑事　麻宫早纪》。购买该作有几个理由：1.我是松浦饭&美勇传饭；2.原作是80年代一部人气火爆的经典少女漫画；3.导演是深作健太。我原本以为这三大闪亮的要素凑在一起会带给我一些不一样的感受，但是我错了。松浦虽然唱功一流但演技实在是三流，明明是走清纯路线的石川梨华却穿上了SM女王装，深作健太更是有辱其父深作欣二之名，整部片子充斥着粗糙得令人发指的特效、不合时宜的情感流露、毫无震撼力的镜头切换和胡扯到家的格斗场面。于是我与白夜达成共识：此乃2006年度最烂电影，没有之一。



★体重瞬间就增加了呢……



◆《蜘蛛侠3》终于上映了，很想看，手头紧，没时间，遂放弃，等D9。

◆本月居然发疯又买了一台PSP，炫光银，看着还行，主要是想换个颜色换个心情。顺带严重地B4上期某白夜说我是"任饭"的行为，这是赤裸裸的造谣和中伤！我早转职了，现在请叫我"索青"，我现在以下载1080P的HDTV为乐。

◆原先租的房子终于还是到期了，房东要求加价80%，无理啊。于是兰姆只好告别那宽敞而又宁静的"豪宅"了。新居朝街，有点吵，深夜里也常常听到跑车引擎的轰鸣声（貌似有人午夜飚车……），还好睡的不是很早，躺在床上瞬间便可转入睡眠状态。但朝街也不是没有好处，闲来无事，坐在窗边眺望闪烁着的街景也算是一种享受。咳，明年这个时候不想再搬家了……

◆截稿前最新消息《最终幻想》系列又出新作品了，PSP版的《纷争 最终幻想》，还是动作游戏，概念影像中间还出现了"Endless"字样，中文解释就是"没完没了"。今年真是《FF》量产年，天天有大作，天天有幻想，没完没了啊！





i 某晚和雪风去附近的永和餐厅，刚到门口便发现不远处有一条大狗步履蹒跚直向我们走来，小玛天生招狗，果不其然，它慢慢过来后就趴在我脚边不动了，我蹲下看它时才发现它的左眼受了伤，忍不住抚摸起来，它也就顺着我的手舔了开来……结果直到我们进去吃饭时它还在门口徘徊。其间动过无数念头：领回去养肯定会给同室的几位朋友添麻烦，而且时间实在有限，不可能有空闲陪它，不过这也太可怜了，对了，养的话就叫它"莱顿"好了……"ok，雪风，一会儿咱们走的时候它要跟着我，我就养它。"呵呵，结果出门时大狗不知道又流浪到哪里去了。回去后跟白夜提及此事，得到如下回答："哦，就那狗啊，整天蹲在永和门口等着别人喂饭的。"第二天再去果然它又在门口，从此我再也不相信流浪狗了……

ii 三比零的完胜，第十次进入决赛，5月24日凌晨愿和所有球迷读者们一起守候电视机前，守候雅典，守候米兰！

iii 祝乱舞在以后的事业中一帆风顺。


■己之所欲勿施于人，这么大的人了这点道理都不懂？



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

汇率

2007年5月7日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）	
100美元	770.55元人民币
100日元	6.4441元人民币
100欧元	1049.99元人民币
100港币	98.52元人民币

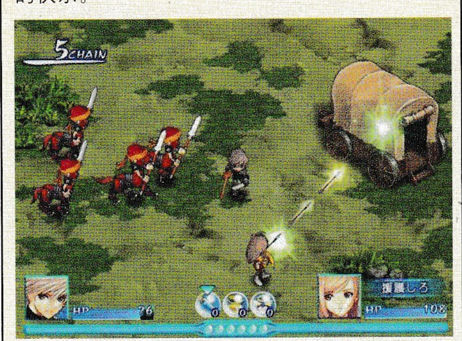
近期导游

本期游戏新作开始复苏，由《奥丁领域》和《光明之风》领衔的RPG大作群，让广大的PS2玩家有机会玩到优秀的作品。中文版的《蓝龙》在国人玩家的万众瞩目下终于也要登场了，届时一定会让X360在中国的人气大增。《应援团2》，新的剧情和挑战模式也让我们充满了期待。还有其它的众多作品无法一一介绍，请大家一定要多多留意www.levelup.cn的特快报道哦。

重点推荐

光明之风

继承《光明之泪》的新作，在5月登陆了晚期的PS2平台，游戏的系统已经不能和上一代试水之作同日而语。著名的画师TONY以其柔美的画风，大家的期待。众多有名的声优加盟让游戏更加富有魅力。游戏引入了新的心剑系统，增加了游戏的乐趣。让我们再次拿起手中的剑，走进这块奇幻大陆，再度体验A·RPG的快乐。



奥丁领域

本作以北欧神话的世界观做为基础。宏大的世界观和华丽的动画一定能给你带来PS2末期的RPG盛宴。以巨大的魔法力量自豪的“瓦伦丁王国”用魔法的结晶炉“克鲁多隆”之力压制着世界各地，繁荣一时。突然，因为不明的原因，国家灭亡了。争斗开始出现在这块大陆上，预言家流传出了“世界要经受5种灾难，然后走向末日。”的预言，故事就这样展开了……



PS2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
17日	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	A・RPG	6980日元
17日	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A・RPG	6980日元
29日	古墓丽影 周年纪念	Tomb Raider：Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元
31日	罪恶装备XX 重音核心	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元
31日	龙虎之拳 精选集	Art of Fighting Anthology	SNK Playmore	FTG	39.99美元
31日	Simple2000系列 Vol.118 The 落武者～怒获武武士登场～	Simple2000シリーズ Vol.118 The 落武者～怒获武スライム登场～	D3 Publisher	ACT	2000日元
31日	魔法少女Ⅱ 魔法与剑的争斗	魔女っ娘ア・ラ・モードⅡ 魔法と剣のストラグル	GN Software	S・RPG	6800日元
2007年6月					
4日	吉他英雄 80年代版	Guitar Hero：80's Edition	RedOctane	MUG	39.99美元
7日	魔法学园MA	まじしゃんず・あかでみい	Enterbrain	S・RPG	6800日元
19日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	39.99美元

PS3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
15日	美国职业棒球大联盟 07	MLB 07：The Show	SCEA	SPG	59.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	59.99美元
2007年6月					
1日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	FPS	59.99美元
4日	吸血鬼之雨	Vampire Rain	AQ Interactive	ACT	49.99美元
7日	异界魂灵 失落的传说	Folks Soul 失われ传承	SCEJ	RPG	5900日元
12日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
14日	使命召唤 3	コール オブ デューティ 3	Activision	FPS	6800日元
14日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	7429日元

PSP

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
17日	Little Aid 便携版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
24日	死神BLEACH 灵魂升温4	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～	SCEJ	FTG	4980日元
24日	速度与激情 消除者	Juiced Eliminator	THQ	RAC	4800日元
28日	机密武装 蔓延	Coded Arms：Contagion	Konami	FPS	29.99美元
28日	钢铁地平线	Steel Horizon	Konami	SLG	39.99美元
29日	压缩空间	Crush	SEGA	PUZ	29.99美元
31日	大众高尔夫球场 Vol.1	みんなの高尔夫场 Vol.1	SCEJ	SPG	5980日元
2007年6月					
7日	最终幻想Ⅱ	ファイナルファンタシーⅡ	Square Enix	RPG	3800日元
7日	龙珠Z 真武道会2	ドラゴンボールZ 真武道会2	NBGI	FTG	4800日元
12日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
17日	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Inter Channel	ACT	6800日元
17日	名侦探柯南 追忆的幻想	名侦探コナン 追忆の幻想	MMV	ACT	6800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
29日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat：Armageddon	Midway	FTG	49.99美元
29日	马里奥聚会 8	Mario Party 8	Nintendo	ETC	49.99美元
31日	生化危机 4 Wii版	バイオハザード4 Wiiエディション	Capcom	ACT	4800日元
2007年6月					
7日	牧场物语 济世之树	牧场物语 やすらぎの树	MMV	SLG	未定
12日	水银熔化 革命	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	19.99美元
12日	疤面煞星 世界属于你	Scarface：The World Is Yours	Vivendi Games	ACT	39.99美元
12日	模拟人生 2：宠物	The Sims 2：Pets	EA	SLG	未定

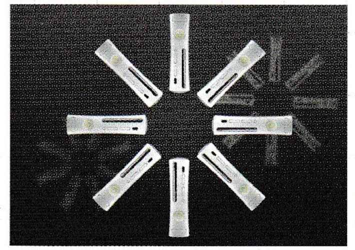
NDS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
17日	燃烧吧！热血旋律魂押忍！战斗！应援团2	燃える！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2	Nintendo	MUG	4800日元
17日	改造节奏大战 龙剑战记	カスタムビートバトル ドラグレイド	Banpresto	FTG	4800日元
24日	真・幸运星～启程～	真・らき☆つた～旅立ち～	角川书店	AVG	3800日元
24日	结界师 乌森妖奇谈	结界师 乌森妖奇谈	NBGI	ACT	4800日元
24日	漫游系列Vol.1横山光辉三国志 第五卷 ～出师表～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 ～出师表～	ASNetworks	ETC	3800日元
2007年6月					
14日	飞天小女警Z	ゲームで出ましたっ！ パワパフガールズZ	NBGI	ACT	4800日元
19日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	29.99美元
23日	塞尔达传说 幻影沙漏	ゼルダの伝説 夢幻の砂時計	Nintendo	A・RPG	4800日元

X360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
22日	蓝龙	Bule Dragon	Microsoft	RPG	1390新台币
24日	NBA街头篮球 主场作战	NBAストリート ホームコート	EA	SPG	6800日元
29日	暗影狂奔	Shadowrun	Microsoft Game Studios	FPS	59.99美元
29日	极限竞速 2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	59.99美元
2007年6月					
5日	狂野西部	Call of Juarez	Ubisoft	ACT	49.99美元
14日	信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル～ショパンの梦～	NBGI	RPG	6980日元
18日	胜利时刻	Hour of Victory	Midway	FPS	49.99美元
19日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	49.99美元
19日	尘土飞扬：科林麦克雷拉力	Colin McRae：DiRT	Codemasters	RAC	49.99美元

levelup.cn论坛专区快报



你的360还孤单地闲在线下吗？你还在发愁约不到朋友一起在Live上进行火热战斗？独乐乐不如众乐乐，快来论坛的XboxLive联线专区吧！在这里你可以组织自己的"战队"，也可以参加我们推出的各类比赛，欢迎在这里交流你的线上经历与心得，交更多的Live好友！

XboxLive联线专区开张

http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=123

近期比赛概况： levelup XboxLive 五一《WEX》比赛 楼主：迁徒的鱼



比赛基本规则：比赛分为网通组与电信组，每组进行循环制的比赛，两组比赛全部结束后，两组中积分最高的两位参赛者为此次友谊赛最终的获胜者，可以得到LVP、Live点卡、《Xbox360专辑》等奖励。

最新战报：非常遗憾，五一期间举办的这次《WEX》比赛……网通组有一大半参赛者是银会员（－_－），结果白白让那几个人捡走了分……（多边形你别乐！）所以请大家注意，要参加Live比赛，首先要确定自己是金会员。而至截稿日时，电信组的比赛还没有结束，祝各位好运。

相关地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=123&ID=433405

levelup.cn首届《战争机器》网战大赛暨LU战队报名 楼主：多边形



战队报名方式：每支战队的队员人数不得少于4人（建议至少配备1至2名替补队员），其中包括一名队长，负责与比赛相关管理人员联系事宜，战队报名帖必须由队长回帖。届时我们更会从中选拔优秀选手进入levelup官方战队，欢迎大家踊跃报名参加！

相关地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=123&ID=432974

levelup.cn近期攻略快报



《怪物猎人 便携版 2nd》

集会所单人太刀全破心得 黑龙、红黑龙太刀全破杀法

http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=49

《最终幻想战略版 狮子战争》，开战！预告！

FINAL FANTASY TACTICS

http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=125

《忍者龙剑传Σ》试玩版

http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=85



《最终幻想》[PSP版] 完美图文攻略

FINAL FANTASY

http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=6



《最终幻想XII 亡灵之翼》流程攻略 全FREE MISSION列表

http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=43

levelup书刊区新书快报

王国之心 光与暗之书

160页16开精装特辑＋光之声CD

《王国之心》系列珍藏版资料设定集

原创故事＋最终幻想＋迪士尼动画的完美演绎 与《王国之心》有关的一切尽在本书中

5月13日全国上市

游戏·人 第23辑



《DJMAX 携带版2》原画精选画册＋60分钟音乐

收录《游戏产业解体真书》、《斯巴达战魂史》、《别让游戏玩过界——透析游戏评级制度》、《蜘蛛侠——电影游戏界的头号巨星》等重磅专题

《那年夏天》诚邀业内外人士共同追忆童梦

玛娜与您尽数《海盗空贼的异色浪漫》

栗东短篇新作《我和团长》等精彩美文。

5月14日全国上市

最终幻想二十周年珍藏画集

天野喜孝篇 豪华精装画集&最终幻想音乐会DVD

《最终幻想》系列 二十周年纪念

封面待定

天野喜孝 所有FF插画精心挑选

震撼赠送 最终幻想音乐会DVD

5月中旬全国上市

变形金刚漫画版 第一代 Vol.2

160页全彩中文版＋变形金刚音乐集收录60分钟以上激昂战曲！

"变形金刚：超越你的想像！"

"G1系列"三部曲第二卷《战争与和平》

全部76名出场角色详尽档案

加拿大传奇漫画公司 传世经典

国内汉化权威狂飙译制 完全本土化制作

特别提示 变形金刚漫画版 第一代 Vol.1 各地报刊亭销售中

全国各地报刊亭销售中

游戏光环DVD 第24辑

精彩影像DVD

《王国之心 记忆之链》剧情影像



"游戏闪客"光光作品全收录

《怪物猎人》官方情景剧 梦的狩猎生活（上）

《战神 II》挑战模式 全关卡最高评价精彩演示

全国各地报刊亭销售中



优惠价¥5.80元
29 LeveL
2007.5B
游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn





Saki Seto

瀬户早妃

[休闲吧]

新潮数码·真正的鼠标
城寨书房·白狗秋千架
音乐茶座·梦中的花蕾
电影空间·怪物史莱克3
玩转手机·雷曼：疯兔危机

[Web Show]

国内引进《越狱》的话，会改成什么名字？

真实的“活死人”案例

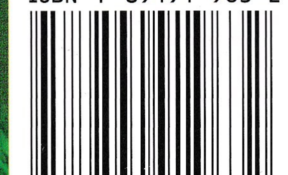
levelup部落格 由一个单薄的身影所想到的

专题 你还会写字吗？

[劲作回廊]

PS3▸ VR战士5

NDS▸ 圣剑传说 玛娜英雄


ISBN 7-89491-963-2
9 787894 919632

山东电子音像出版社出版 定价：5.80元

» LeveL 30 (2007.6A) 5月25日见！